1999年9月3日発行（毎週金曜日発行）第16巻26号通巻265号 平成2年6月16日第三種郵便物認可

週刊 燃えてる! ドリマガ 夏のDCソフト遊びつくし企画満載!

Dreamcast Magazine

ドリームキャストマガジン



この夏、クールボーダーズに首ったけ!!
エクストラスーパーパイプの全貌に迫る!
COOL BOARDERS BURRRN!

夏の特報! 見逃せない!
ついにヤツが帰ってきた!?
コーナーオフィシャル化決定!?
レンタヒーローNo.1
ベルセルク
シェンムー
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
ゾンビリベンジ
あつまれ! ぐるぐる温泉
機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…
機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION

1999/vol.26
9/3
定価420円

夏のDCソフト遊びつくし企画3本立て!

① 巻頭徹底攻略 **ソウルキャリバー**
どこよりも詳しい! 役に立つ!
驚異の裏技を一挙スクープ公開!!

② 夏期集中特別講座 **ソニックアドベンチャー**
チャオ博士のかわいいチャオの育て方

③ 祝! ドリキャスリニューアル記念特別企画 **メールチャムと遊ぼう!**

読者レース ソフト購入に絶対役立つ! 全ドリームキャストタイトル 読者ランキング

なぜなに探検隊 みんなの疑問に突撃取材! ～マイクデバイス～ 音声入力の可能性

徹底攻略
プロ野球チームをつくろう! ／ フレームグライド ほか

先駆け! NAOMI塾
デッド オア アライブ2 ／ F355 チャレンジ ／ タッチ・デ・ウノー!

Dreamcast

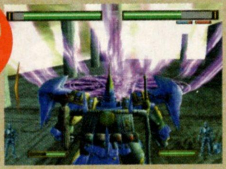
SOFT BANK Publishing

Dreamcast

ビックタイトル目白押し。

ハードなソフトも、つぎつぎ登場!

発売中



フレーム グライド

3D対戦メカアクション
- 6,800円(税別) ● 360Point
- 通信対戦、ビジュアルメモリ連動、ドリームキャスト・キーボード、VGA、ぷるぷるぱっく対応
- フロム・ソフトウェア

発売中



エアフォース デルタ

フライトシューティング
- 5,800円(税別) ● 300Point
- コナミ

発売中



シーマン

同居型育成シミュレーション
- マイクデバイス同梱6,800円(税別)
  特製ビジュアルメモリ、
  マイクデバイス同梱7,800円(税別)
- 360Point
- マイクデバイス、VGAボックス対応
- ビバリウム

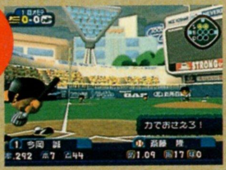
発売中



ソウルキャリバー

3D武器格闘アクション
- 5,800円(税別) ● 300Point
- ナムコ

8月 発売予定



プロ野球チームをつくろう!

スポーツ育成シミュレーション
- 5,800円(税別) ● 300Point
- ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス対応
- セガ・エンタープライゼス

8月 発売予定



クライマックス ランダーズ

RPG
- 5,800円(税別) ● 300Point
- ビジュアルメモリ連動、ぷるぷるぱっく、VGAボックス対応
- セガ・エンタープライゼス

しかも

シェンムー三昧(ざんまい) 第2弾 する?



「What's シェンムー湯川(元)専務を探せ」(体験版)プレゼントキャンペーン
期間:8月5日(木)から

期間中にドリームキャスト本体またはソフトをお買い求めいただいた方に店頭で「シェンムー」の世界を体験できるソフトをプレゼントいたします。なんとあの湯川(元)専務が登場!「シェンムー」主人公の芭月涼(はづきりょう)が、何者かに追われている湯川(元)専務を見つけだすことが目的のショートストーリーです。本編のストーリーとは関係ありませんが、シェンムーの全く新しいシステムを楽しめます。

http://www.shenmue.com

※数に限りがありますので、商品がなくなり次第キャンペーンは終了とさせていただきます。

う〜む。

Dreamcast DIRECT
ドリームキャストでゲームが買える!
http://www.d-direct.ne.jp

ソフトを買うと、たまってトクするドリームポイントバンク
Dreamcastのソフトをご購入するたびにポイントが加算され、ポイントによってうれしい特典がGETできるドリームポイントバンク!とにかく急いで申し込もう!(年会費無料)ドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキをご郵送いただくか、事務局までお問い合わせください。
◎お問い合わせ:ドリームポイントバンク事務局TEL03-3884-8088(10:00〜18:00土日、祝祭日除く)インターネット http://www.sega.co.jp/Dreamcast/※タイトルに表示してあるPOINT数は、ドリームポイントバンクの獲得ポイント数です。

求　む

球団社長
（兼監督）

◇お好きなプロ野球チーム

◇運営資金16億円

◇ただし10年以内に日本一になること

監督＆球団社長になって



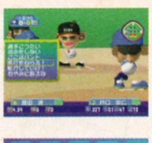
ドリームキャスト用「つくろうシリーズ」第一弾！
プロ野球育成シミュレーションゲーム新発売。

発売中 5,800円（税別） 300 point

◎10年以内の日本シリーズ制覇を目指して、ゲームスタート！



まずは、実在するプロ野球チームの中からチームを選んで、選手と契約。契約金8億円と運営費8億円を使って、ドラマいっぱいのチーム運営が始まります。



試合を見ながらプレイヤー自身の介入もOK。ピッチャーの交替や代打など、ピンチやチャンスの時に直接指示を出すことができます。



チームを運営し、最強のチームができたら、ネットワークを使用し、トーナメント大会へ参加。1万人のユーザーとの対戦が可能です。



今秋発売予定の「プロ野球チームであそぼう！」とリンク可能。自分が育てたチームでそのままアクション野球をプレイできます。



後藤喜男キャンペーン実施中。

Contents

ドリームキャストマガジン
1999年9月3日号
1999 Softbank Publishing Inc.
本誌からの無断転載を禁じます。



表紙イラスト：「COOL BOARDERS BURRRN!」
イラスト制作：(株)ウエップシステム／清水 雅樹

カバーデザイン:竹内雄二（竹内事務所）

GAME INDEX



最速レポート

サクラ大戦歌謡ショウ3

帝国歌劇団・第3回花組特別公演

紅蜥蜴（べにとかげ）

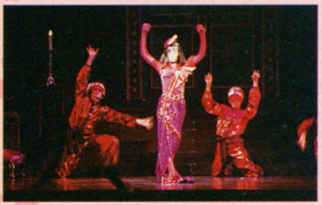
1999年8月4日~7日(全6公演)

東京厚生年金会館

8月4日から7日までの4日間で全6公演が行われたサクラ大戦歌謡ショウ3「紅蜥蜴」も、無事に幕を閉じた。昨年以上の盛り上がりを見せた公演を誌上レポート!!

感動のうちに幕を閉じた真夏の夢の祭典！

8月4日、大きな歓声と拍手とともに東京厚生年金会館の幕が上がった。今年のサクラ大戦歌謡ショウ3「紅蜥蜴」は、脚本から音楽までのすべてがオリジナル。始まるまでは、いったいどんな舞台になるのかハラハラしたが、そんな心配は無用だった。舞台中央にそびえる大階段、きらびやかな衣装、迫力ある音楽、目の前で展開されるそれは、まぎれもない“歌謡ショウ”であった。ショウのデキは、明らかに昨年を上回るもので、公演以前の広井氏や田中氏のコメント以上のものが、上演されたと思って間違いない。「サクラ」ファンにとっては、絶対に忘れられないアツい夏になったことだろう。



今回の主題でもある「紅蜥蜴」のシーン。すみれ演じる紅蜥蜴が妖しい音楽に乗って登場。



クライマックスの紅蜥蜴と明智小次郎の対決は、観ているほうも緊張で手に汗がにじむ……。





3名にプレゼント

会場に入場するともらえた特製のしおり。ご覧のように、公演の回によって色が違うのだ。今回は、このしおりをセットで3名の読者にプレゼント。応募方法は、右のグッズと同じ。

公演は連日超満員の大盛況!!

超満員のお客さんの中に、「サクラ大戦～花咲く乙女～」で主演・野々村春香役を務めた千葉紗子さんを発見。感想を聞いたぞ。



全席指定にもかかわらず、会場前には行列ができた。すごい熱気だ。

「今回は特にダンスがすごいと思いました。それと大階段。女の子なら一度は降りてみたいものです。シーンでは、一幕最後の浅草のシーンが見ている私も楽しくなるくらいに盛り上がりました。あと、すみれさんとソレッタのかけあいが今回も面白かったですね。会場のファンの熱気にも、前回同様圧倒されました。私も早く あんなステージができるようになりたいです」（千葉）



初日にはあの千葉紗子さんも！

南青山少女歌劇団出身。最近では、舞台のほかにも、ゲーム「北へ。」などでは声優としても活躍中。

公演を終えての広井氏&田中氏のコメント

広井王子氏



今年も歌謡ショウ3「紅蜥蜴」へたくさんの皆さまにいらしていただき、誠にありがとうございました。スタッフとキャストを代表して御礼申し上げます。古き良き浅草のレビュウショウをなんとか現代的に再現したいという個人的な夢が田中公平サウンドを得て、そして役者さんの努力によって舞台の上に花開きました。そしてお客様の声援と熱気があって、夢が完成したのだと思います。さらに良いレビュウショウをめざし、精進いたします。

田中公平氏



薔薇組が「今年のテーマは優雅?」と言うシーンがあるのですが、私に言わせれば“壮絶”でした。キャストのみんなは歌に踊りに、自分のキャパいっぱいのことを要求されて、この1カ月半はロクに眠れなかったはずです。しかし、全員すごい努力と根性で試練を乗り切り、その結果、舞台は大成功で終わりました。横から見ていた私は、励ますことしかできなかったけど、彼女たちの底力を再確認しました。皆さん本当にありがとう。また来年もよろしくね。



アイリスと大神の2人が、ケガをしたすみれのために歌った「チチンのプイ」。楽しい音楽とかわいらしいダンスで、観客もウキウキ気分に♪



悩んでいたすみれを励ますようにレニが歌った「素晴らしき舞台」。歌の後半では、レニの熱唱のバックで、自信を取り戻すようにすみれがダンサーとともに華麗に舞った。

遅れている「紅蜥蜴」の台本を金田先生に書かせようと、紅蘭が発明品を用意。ここで歌う歌は、もちろん「ひらめきの歌」。楽しいマーチ風の曲だ。





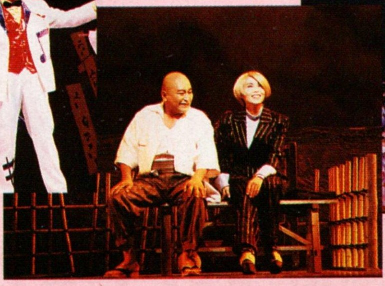
危機を迎えた花組に向けて歌われた「信じられること」は、かえでを中心に花組もいっしょに踊った。曲の前半はしっとり、転調後は雰囲気が一転して楽しいアップテンポに。

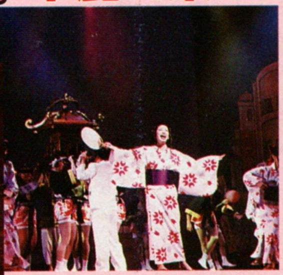
華麗で楽しい帝国歌劇団の舞台!



さくらとダンディーのボスが歌う「カモナ浅草!」は、街中の人たちもいっしょになって踊り出す。見せ場も多く、曲中にはダンディーがタップを披露した。

夕焼け空をバックにマリアが熱唱するのは「夕焼けの向こうに」。ここまで雰囲気がハマるとは。会場全体が聴きほれた。





夏らしく、花組全員が浴衣姿で登場すると会場からも歓声が。ここで歌われたのは、織姫の「私の夏」だ。



各1名プレゼントつき!! 公演会場で販売されたグッズの一挙掲載!

売り場は大混雑で、売り切れも続出した公演グッズ。今回は特別に、このグッズをそれぞれ1名の読者にプレゼント。ハガキにほしいグッズの名前を書いて、右下のあて先まで送ってほしい。また、左ページで紹介した特製しおりも、あて先は同じ。締め切りは9月2日(当日消印有効)だ。



●ポスター



●風呂桶



●湯飲み



●巾着袋



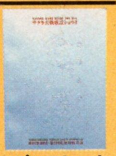
●手ぬぐい



●めんこ



●テレカ2枚セット



●パンフレット



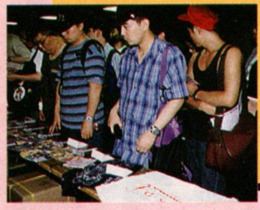
●Tシャツ



●Tシャツ(千秋楽限定)



●うちわセット



数カ所で販売されていたグッズだが、売り場には長蛇の列が。早朝から並んでいた人も!?

あて先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクパブリッシング(株)ドリームキャストマガジン編集部「紅蜥蜴グッズプレゼント」係まで

TOPICS

この夏を「ソウルキャリバー」がさらに熱くする！ DCとアーケード、それぞれの最強剣士は誰だ!?



初回出荷分20万枚を完売し、圧倒的な人気を見せつけた、ナムコが放つ超大作「ソウルキャリバー」。その熱狂ぶりをさらに盛り上げるゲーム大会が、DC版とアーケード版それぞれで開催される。まずDC版の大会は、8月14日から全国各地で開催されている「Dreamcast サマースラムサーキット」内のステージイベントの一環として行われる。「ソウルキャリバーサマーバトル1999 パートナーショップ特別大会」として、DC版「ソウルキャリバー」のトーナメントバトルを開催し、各店の優勝者は9月19日、東京ゲームショウのイベントステージで雌雄を決することになる。一方で8月22日と29日にアーケード版を使用して実施されるのが「ソウルキャリバー サマーバトル1999」だ。全国40店舗のAM施設から勝ち上がったスペシャリスト達が、これまたゲームショウに集結。特別トーナメント大会で、優勝者を決定する。そして各大会を締めくくるのは、DC版とアーケード版の優勝者による、DC版を使用したエキシビションマッチ。華麗な技の競演に酔いしれよう。



7月17～20日に秋葉原で開催された店頭イベント「Dreamcastがやってくる！'99 in秋葉原」では発売前の「ソウルキャリバー」を熱心にプレイする人の姿が目立った。各店頭イベントでは、「ソウルキャリバー」の大会の他にも、DC最新作のタッチ&トライコーナーが設置される。

Dreamcast Magazine Weekly News LAND MARK

ウィークリーニュース ランドマーク

Fri 8/20 ～ 8/26 Thu

SEGA-NAMCO presents「ソウルキャリバー サマーバトル 1999」DC&アーケード各大会の詳細

DC版特別大会

【DC版特別大会概要】

①店舗大会

日時：8月14日～31日の開催日
受付開始13：00～
バトル開始13：30～

場所：会場10店舗
下記の店舗一覧にて

※21日以降のもののみ明記しています。

参加費：無料

問い合わせ：下記の店舗一覧にて

②全国大会

出場条件：各店舗トーナメントでの優勝者

日時：9月19日13：00～

場所：千葉・幕張メッセ
東京ゲームショウ主催者ステージ（TGSナビプラザイベントステージ）

※全国大会の優勝者はアーケード版の優勝者とのエキシビションマッチを行う。

【Dreamcastサマースラムサーキット概要】

「ソウルキャリバー」特別大会が行われる他、巷で話題の「シーマン」の紹介や、「ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in 日本武道館～」のゲーム大会も実施される（シングルマッチ、30分一本勝負のトーナメント形式）。

また、店頭イベントではおなじみとなったタッチ＆トライスペースも。「機動戦士ガンダム外伝」「北へ。Photo Memories」「機動戦艦ナデシコ」「COOL BOARDERS BURRRN！」などを予定している。



発売間近のタイトルをプレイして、買いたいソフトをチェック！

開催日	開催地	店舗名（連絡先）
8月21日	名古屋	マジカルガーデン平針店（052-808-3824）
8月22日	徳島	シータショップ徳島店（0886-23-1386）
8月24日	広島	マルチメディアコンビニエンス安芸区役所前店（082-820-0567）
8月26日	福岡	ビックカメラ天神店（092-732-1111）
8月28日	鹿児島	TVパニックブックスミスミ与次郎ヶ浜店（099-286-6060）
8月31日	沖縄	カメレオン倶楽部石嶺店（098-876-1660）

アーケード版大会

【アーケード版大会概要】

①店舗大会

日時：8月22日、もしくは29日
（店舗により異なる）

場所：セガ、ナムコの各AM施設40店舗（下記店舗一覧にて）

参加費：無料

②特別トーナメント大会

出場条件：各店舗トーナメントでの優勝者

日時：9月19日13：00～

場所：千葉・幕張メッセ
東京ゲームショウ主催者ステージ（TGSナビプラザイベントステージ）

※全国大会の優勝者はDC版の優勝者とのエキシビションマッチを行う。ただし、DC版を使用。

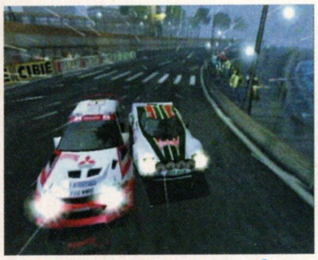
問い合わせ：TEL.03-3238-1182（大会事務局：月～金10：00～17：00）

店舗名	所在地	店舗名	所在地
ハイテクセガ旭川	北海道旭川市	ワンダーシティ札幌	北海道札幌市
ハイテクセガ仙台	宮城県仙台市	プラボ秋田店	秋田県秋田市
ハイテクセガ川越	埼玉県川越市	プリッズ仙台店	宮城県仙台市
池袋GIGO	東京都豊島区	プラボ新潟店	新潟県新潟市
ハイテクランドセガ秋葉原	東京都千代田区	プラボ前橋店	群馬県前橋市
ハイテクランドセガ渋谷	東京都渋谷区	プレイマックス	東京都新宿区
新宿スポーツランド西口	東京都新宿区	プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区
パセラ	東京都台東区	INTI渋谷店	東京都渋谷区
セガワールド成増	東京都板橋区	ワンダーシティ調布	東京都調布市
ハイテクランド代々木	東京都渋谷区	プレイシティキャロット横浜店	神奈川県横浜市
セガワールドアルカス	東京都府中市	プレイシティキャロット浜松店	静岡県浜松市
セガワールド八王子	東京都八王子市	プレイシティキャロット納屋橋店	愛知県名古屋市
ハイテクセガNAGANOシーワン	長野県長野市	プラボ千日前店	大阪府大阪市
ハイテクセガ金山	名古屋市熱田区	プラボ梅田２号店	大阪府大阪市
セガワールドサウスウエスト	三重県津市	プラボ-AV'S	大阪府大阪市
セガワールド知立	愛知県知立市	プリッズ広島店	広島県広島市
三宮サンクス	神戸市中央区	プレイシティキャロット島大前店	島根県松江市
広島GIGO	広島県広島市中区	プレイシティキャロット西条店	愛媛県西条市
セガワールド博多	福岡市博多区	プラボ浦上	長崎県長崎市
セガワールド時津	長崎県西彼杵郡時津町	ナムコランド日向店	宮崎県日向市

NEWS

セガとAT&Tがインターネットサービスで提携 AT&Tワールドネットが優先ISPとしてサービスを提供

セガは、通信業界大手であるAT&TとDCのインターネットサービスにおいて提携したと発表。これにより、9月9日にDCがアメリカで発売されるのと同時に、AT&Tワールドネット・サービスがDCネットワークの優先インターネット・サービス・プロバイダとして、各種サービスを提供していくことになった。まず、AT&Tワールドネットでは電話代込みのお得な料金プランを3種類用意。月10時間のお試しプランから、つなぎ放題でも月2,500円前後の低価格だ。さらにプランによってはドリームキャストキーボードが無料配布されるという。「日本の通信環境が整ってくれば、来年にも世界中のユーザーとリアルタイムでネットワークゲームが楽しめるHEAT NET対応ソフトの発表もできるでしょう」（セガ・広報企画室）。今回の提携は、アメリカでのDC人気の後押しに一役買いそうだ。

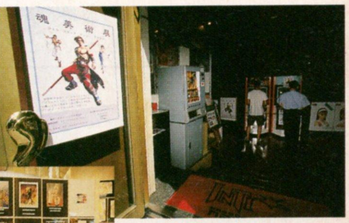


アメリカでも同発タイトルに名を連ねる「セガラリー2」。HEAT NET対応のレースゲームはいつ？

INFORMATION

シブヤが熱い！『拳祭』で「鉄拳」を『魂美術展』で「ソウルキャリバー」を

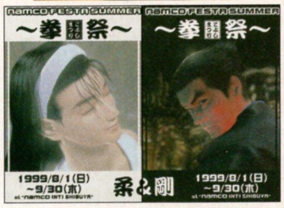
ナムコ直営のAM施設であるINTI渋谷では、8月31日まで『魂美術展』を開催中だ。これはDC版「ソウルキャリバー」の製品中に収録された公募イラストの原画を一堂に展示しているもの。ユーザーが感じた「ソウルキャリバー」の世界を堪能できる最高の催しだ。また、業務用「鉄拳タッグトーナメント」をモチーフにした『拳祭（こぶしまつり）』も同時に展開。「鉄拳」全シリーズのレアグッズやイラストの展示＆販売（9月30日まで）のほか、9月26日19：00～は『拳大祭』（入場料1,500円）と題し、ゲームトーナメント大会や開発者のトークショーを行う。



隣に設置されたDC版「ソウルキャリバー」を熱心に楽しんでいるユーザーの姿も。



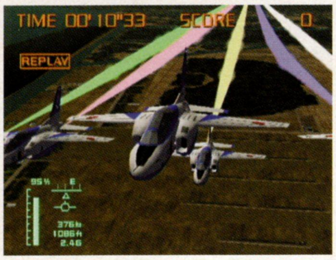
INTI渋谷■東京都渋谷区宇田川町32-1ビーム内（B1、1F）TEL：03-5457-3765



まずは8月28日に「鉄拳」シリーズの開発者によりスペシャルトークショー（15：00～）を予定。この夏は渋谷でナムコの3D格闘！

NEWS 「エアロダンシング」オーディション 君の演技をソフトに載せよう！

航空自衛隊のアクロバットチーム「ブルーインパルス」をフィーチャーし、3月の発売以来着実にファンを増やしてきた「エアロダンシング」（発売／CRI）。4月にもコンテストを行った同タイトルだが、またまた大会を開催することが決定した。その名も「轟隊長の公開オーディション」。今回の優秀な作品に対しては、表彰はもちろんのこと、さらにDC用ソフト「エアロダンシングスペシャルディスク（仮）」（発売日未定）にも、そのリプレイデータが収録されることになっている。



優秀作品は、CRI新作ソフトに収録される。日ごろから鍛えた腕を存分に見せつけよう！

応募期間は8月20日～9月20日、応募部門は①フリーフライト部門②マルチプレイ部門③ブルーインパルスミッション部門④スカイミッションアタック部門、の4つの部門だ。結果は9月30日、エアロダンシング公式ホームページ上で発表予定。さらに詳しい応募方法や審査方法は、下記のアドレスのホームページを参照しよう。

詳細＆応募は……
http://aerodancing.dricas.ne.jp/

SHOP 次はカラオケルームでダンス！ コナミ、「DDR-DAM（仮称）」を発表



DAM独自の機能である「カロリーカラオケ」で、歌唱によるカロリー消費表示と、歌いながらダンスをする時のカロリー消費量を同時に表示してくれる。ダイエットにも最適!?
※写真はイメージです。

コナミは、カラオケ最大手メーカーである第一興商と提携し、ゲームとカラオケを融合した「DDR-DAM（仮）」を共同で開発中であることを明らかにした。

カラオケで歌いながら、同時に画面に表示されるダンスステップの指示に従って踊るという「DDR-DAM（仮）」は、コナミの人気ダンスシミュレーション「Dance DanceRevolution」（DDR）と第一興商の『通信カラオケDAM』を接続し、配信される約2,000曲すべてでダンスシミュレーションが楽しめる「通信カラオケダンスゲーム」。9月に開催されるアミューズメントマシンショーでお披露目され、11月よりカラオケルーム向けに発売される予定で、当初は1,000台程度の販売を見込んでいる。両社はAM施設とカラオケ市場双方の活性化を目指し、今後もAM施設向けの商品の開発を計画しているという。

NEWS ウワサのタイトルを一足早く体験!? 「SNK&SACNOTH 新作ソフト発表会 in Zepp Tokyo '99」

ネオジオポケットカラーで実現される夢の競演「SNK VS CAPCOM 激突カードファイターズ」をはじめ、SNKとSACNOTHの新作ソフトが出展される発表会が8月27日、東京・臨海副都心のパレットタウン内Zepp Tokyoにて開催される。この発表会は13：00～14：30と16：00～17：30の2回開催。チケットを会場前に用意し10：00より先着順に無料で配布する。入場できなかった人も含め、来場者にはプレゼントがもらえるとのことだ。



話題の「SNK VS CAPCOM」をはじめ、PSの「KOUDELKA（クーデルカ）」などが出展。ほかに、豪華ゲストによるライブやトークショーも予定。

NEWS 江ノ島の海に"うみにん"登場!! 豪華賞品に浜辺は大にぎわい

メサイヤの迷作「超兄貴」シリーズに登場するナゾの生物"うみにん"をご存じだろうか？　このキャラクターが8月6～8日の3日間、「うみにん夏祭り'99」として神奈川県・江ノ島海岸に登場したのだ。"うみにん"一色に染まった海の家ではオリジナルグッズの販売やゲーム大会などさまざまなイベントが行われた。ゲーム大会の優勝者には、なんと海外旅行などの豪華賞品も用意され、参加する人達の熱い注目を集めていた。


手前に見える水色の物体が"うみにん"。会場ではこの"うみにん"がデザインされたグッズなどが販売されていた。海辺のイベントということもありみんな真っ黒に日焼けしていたのが印象的。

EVENT 「ときめきメモリアル」の5周年記念イベント開催 注目の「ときめき2」の画面がついに初公開された！

コナミの恋愛シミュレーション「ときめきメモリアル」のPCエンジン版発売5周年を記念したイベント「ときめきメモリアルTHE 5th anniversary～文化祭へ行こうよ！～」が8月6～8日の3日間、東京・新宿住友ホールで開催され、1万人以上の入場者が訪れる大盛況となった。会場では、グッズの販売や貴重な資料の展示が行われたほか、ファンがもっとも注目していた新作「ときめきメモリアル2」（PS）のVTR映像を初公開。開発者のコメントや、「2」のキャラクターと主題歌「勇気の神様」がアニメーションムービーで初披露され、映像を見たファンの間では、「今回のヒロインも主人公の幼なじみらしい」「あの金髪の娘は伊集院家と関係があるのでは？」など、と、早くも情報の深読み合戦が始まっていた。

展示コーナーではPCエンジン版「ときめき」の企画書などの貴重な資料を展示していた。物販コーナーでは、キャラクターショーにもお目見えした数量限定の福袋が飛ぶように売れていた。





3日間の総入場者数は10253名。そのすべてが「ときめき2」の映像の前で足を止めていた。PS版ということだが、DCでは……？

GOODS 冬のプライズも豪華絢爛！ バンプレスト新作プライズ景品発表

バンプレストは、来年1月～3月のプライズコレクションを発表した。今回も下の写真のように、スパロボシリーズの景品等、定番アイテムをはじめ、新たに「∀ガンダム」「コレクター・ユイ」「ああっ女神さまっ」といった人気キャラクターがラインナップに加わり、ぬいぐるみや貯金箱などのグッズとして登場する。もちろん紹介した以外にも、注目したいグッズは盛りだくさんだ。

これらの景品は、いずれもアミューズメント施設のクレーンゲームやコンビニキャッチャーで手に入れることができる。お気に入りのグッズを手に確実にゲットできるように日頃からテクニックを磨こう。



パッケージを揃えると、見事な絵が完成する「熱血合金COMPLETE」。2月に登場予定だ。


「∀ガンダム」貯金箱。コインを入れると目が光る！ 1月に登場予定。

©葦プロ © 創通エージェンシー・サンライズ© ダイナミック企画（永井豪CBキャラワールドを使用しています。）© 東映© 東北新社© BANDAI・VICTOR・GAINAX © BANPRESTO 1999 ／© 創通エージェンシー・サンライズ・フジテレビ

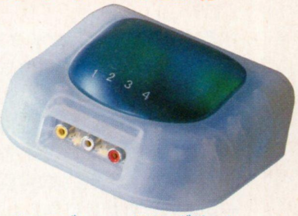
NEWS 8月21、22日は仁井谷づくし ライブ＆トークショーを開催

8月22日、コンパイル・仁井谷社長がセガフリークス秋葉原店の特設屋外売り場にて「ぷよまん販売 応援記念ライブ＆トークショー」を行う。ライブは13：00、14：00、15：00、16：00の計4回行われ、5月に発売した仁井谷社長のデビューCD「傷心～きずごころ～」などの生演奏が聞ける。ライブ後にはぷよまんかCDを合計3,000円以上買ってくれた人にサインもプレゼント。要チェックだ！


8月21日（16：00～17：00）に吉祥寺パルコ8階WAVE吉祥寺店での「田中勝己のゲームDEしょう！」にも仁井谷社長のゲスト出演が決定。

HARD 4台のゲーム機が自動的に切り替わる!! カラフルなかわいいAVセレクターが登場！

接続された4台のゲーム機やAV機器が自動的に切り替わる「オートマティックAVセレクター」（2,980円）がホリ電機より発売中だ。セレクトボタンを押すこともなく、自動で切り替わるだけでも便利なのに、今までのAVセレクターでは考えられなかったオシャレなデザインとなっている。インテリアとして使用できるAVセレクターをどうぞ！


クリアブルー、クリアグリーン、クリアパープルの３色がある。

EVENT 本誌でおなじみ、キャス子達も勢ぞろい 今年の夏もワンフェスは熱く燃えた!!

去る8月8日、ガレージキットの祭典「ワンダーフェスティバル1999夏」が有明・東京ビッグサイトで開催された。当日はうだるような猛暑にもかかわらず大勢のファンが詰め掛け、朝から入場待ちの長い列を作った。メインはガレージキットと呼ばれる造形作品の展示販売だが、おもちゃなどの販売をしているブースもあり、フィギュアだけでなくさまざまなファンのニーズに応えてくれるイベントだ。




本誌で人気のキャラクターが揃ったフィギュア「サムシング吉松」も会場のみで10体限定販売された。たくさんの出展物の中から欲しい物を見つけられた時は嬉しいね。次回は2000年2月6日に開催されるので、興味のある人は行ってみて！

MOVIE 枯渇、敗北に乾杯!! 『ボクサー 最後の挑戦』


©1995年／フランス／LESTRUFFES／配給：ゼアリズエンタープライゼス＋アドバピクチャーズ

勝てないボクサー・パトリック。借金取りに取りたてられ、おまけに二日酔い、さえないパトリックが真実の愛を求め、人生の一瞬の光を求めて旅に出る……。パトリックをジャン・レノ、製作はリュック・ベッソン製作チームが担当。『ボクサー 最後の挑戦』は現在、新宿シネマ・カリテにて公開中だ。

MIL CD Dreamcast いよいよ、広末が登場！ 映画のサントラ2タイトルを発表 まずは全国のCDショップでMIL CDを体験して！



最新作「チェキッ娘の見るCD」（1,260円／税込）もポニーキャニオンより発売中。

DC版CD-Extra "MIL CD" はこれまでに4タイトルが発売されたが、今回2タイトルの発売が決定した。まずは、現在公開中の映画『HANG THE DJ』のサントラが9月17日にマーベラスエンターテイメントより発売（1,500円税込）。音楽部分は本格派クラブミュージック、映像部分には世界屈指の名DJが多数出演する。また、9月25日より全国東宝系で公開される映画『秘密』のサントラも登場（10月14日発売／3,059円税込／ワーナーミュージック・ジャパン）。内容は未定だが、広末涼子主演で超話題の作品だけにこちらも十分に期待できそうだ。

そんな期待の高まるMIL CDをより多くの人に知ってもらうため、全国45店舗のCD店でDCを設置中だ。MIL CDのキレイな映像と音を実際に体感していただきたい。

DC設置店舗一覧

〔北海道エリア〕	玉光堂／ポールタウン店・PASEO店・釧路サティ店・駅前店・4丁目店 PALS 21　ヨドバシカメラ／札幌店
〔首都圏エリア〕	石丸電気／本店・ソフトワン・2号店・3号店　新星堂／川崎アゼリア店・川崎店・横浜ランドマーク店・横浜ジョイナス店・立川PORUTO店 すみや／沼津バイパス店　G.HOUSE　ヤマギワ／横浜店・ソフト館 タワーレコード／渋谷店　HMV／仙台一番町店・SHINJUKU SOUTH ラオックス／千葉店
〔東海エリア〕	Dioヤマギワ／ナディア・ナゴヤ　タワーレコード／名古屋近鉄パッセ店 名豊ミュージック／豊橋本店　ディスクステーション小牧
〔近畿エリア〕	タワーレコード／梅田店　ディスクピア／日本橋店　HMV／ABENO ミヤコ／心斎橋店　JEUGIA／久御山・ポルタ　ヤンレイ明石 デオデオ DISC CITY／紙屋町店　ディスクピア／梅田店
〔九州エリア〕	リズムレコード　タワーレコード／福岡店　MUSIC SPASE CROSS　ベスト電器LIMB／福岡本店　HMV／CANAL CITY店 アトムレコード学習館

新企画

いきなり始まった新企画!! 旬な情報をキャッチアップ!!

みんなの疑問や知りたいヒミツに直撃取材!!

ドリマガなぜなに!?探検隊



「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「うむ、よく来たな、ハチよ。今週からドリマガは、さらにちょっとずつパワーアップ!!　その一環としてまずは新企画をスタートじゃっ」「いいっスねぇ…。で、毎週毎週その時々の旬なネタをドリマガ探検隊が直撃取材!!　読者の皆様にうんちくをひけらかそうと(笑)」「ふー……毎週か。オチたらゴメンな(笑)」「で、記念すべき第１回は？」「マイクデバイス。スクープつきじゃ!!」

今週の調査テーマ

第1探査　マイクデバイス
〜音声入力の可能性と秘密に迫る!〜



祝!「シーマン」大ヒット!……で、“マイクデバイス”って、何ができるの!?

「で？　たいちょう。ドリームキャスト用の新周辺機器“マイクデバイス”なんですけど、これって今は『シーマン』を買うしか入手方法がないんですよね？」「うむ。マイク同梱で6,800円。これは安いよ」「で、そのマイクデバイスですけど、別に今回の『シーマン』のためだけに作られた周辺機器というわけじゃなくて、汎用性の高いスグレモノなんですよね」「うむ。セガも最後まで温存していたというマイクデバイス。それがようやく満を持して登場したと語っているぐらいじゃしの」「マイクデバイス“開発コードSIP（※）”の謎と秘められた可能性に迫るッスよぉ!!」「おおっ」



早くも10万本を超えるヒットを記録している「シーマン」。マイクデバイス対応ソフト第1弾だ。

今は「シーマン」同梱版でのみ入手可能



「ゲットバス」における“つりコントローラ”同様、現在マイクデバイスはソフト（「シーマン」）同梱版でしか入手できない。値段もお得だから、今のうちに買っておくといい？

マイクデバイスは、ぷるぷるぱっくとの併用も考慮され、スロット1にも、スロット2にも差し込むことができる。またマイク部分を市販のインカムなどに替えても使用は可能だ。

差し込み口は上でも下でもOK!



いきなりスクープ!!サターン用のマイクデバイスが存在した!!



取材班がいきなり見せられたのはサターン用に作られていた試作機。開発は'94年から…？

「（ヒソヒソ）たいちょう……、アレ何でしょうね？　さっきから気になってるんですけど……」「む、実はワシも気になっておったんじゃがな…」「（セガ担当者）えー、実は今日はマイクデバイスのヒストリーを語るために、サターンの頃からずっと研究開発をしてきた試作機のデモをお見せしようと思います」「………な、なにぃー!?　そ、そんなモノが…」「開発に着手したのは'94年ぐらいで、実際に作ったのは'95年頃ですね。最近で言う“音声育てロボット”とか“フィジカルゲーム”みたいなモノの時代がたぶん近いうちに来るだろうなぁ……という発想のもと、音声認識を使った新しい遊びの切り口を目指して、スタートしたんです。その頃は“たまごっち”もなかったし“ピカチュウ”もなかったし、ペットブームとか“癒し系”みたいな話もあんまりなかった頃ですね。技術的にはまだまだ低いものだったんですが、これがすべての始まりだったんです」。

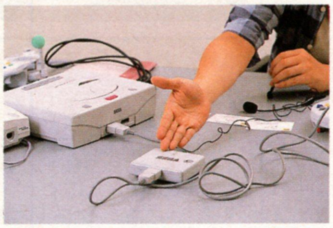
——そして我々取材陣の目前で実演されたサターン用試作機によるデモ。確かにそれは、音声を認識し、それに合わせて画面も反応をする。だが、ハードスペックの未熟さから来る認識率の低さと、将来への進化が不可能なこと——これらによってサターンでのマイクデバイスの製品化は夢と消えたのである。



もう1つのデモ「お勉強」。画面内の犬に「お手」「よしよし」「はらばい」などと話しかけると反応をする。



「バーン」と言うとこける犬（笑）。動物などの反応を楽しむものは、音声ゲームとして相性がいい。



音声認識エンジンは中央のユニットに組み込まれていた試作機。某ピカ○ュウもこの方式。



この試作機では雑音が入る環境だとうまく作動しないという弱点も。性能面での制約が大きかった。



これがそのデモのタイトル画面。犬をしつける「お勉強」と「クイズ」の2つがあった。



音声で回答。クイズモノは音声認識率に左右されるため、やや不向きといえそうだ。



認識エンジンは16ビットCPU。容量や技術的問題のため、将来のアップグレードができない仕様だった。

※Sound Input Peripheralの略。ちなみに、旧開発コードではVIP（Voice Input Periphra）と呼ばれていたそうである。

マイクデバイスによってドリームキャストは"耳をもった"

高性能なゆえに!DCのマイクデバイスはこんなこともできる!



そしてDC版のデモを試す取材班ウメちゃん。その内容には「おおスゲー」を連発する場面も。

音声認識率はなんと100%に近い!?

↓今回使ったサンプル単語

NO	単語	NO	単語
1	スタート	26	アナログ
2	ストップ	27	デジタル
3	OK	28	キーボード
4	キャンセル	29	ツインスティック
5	はい	30	ジョイスティック
6	いいえ	31	上（うえ）
7	ゲーム	32	下（した）
8	音楽	33	右（みぎ）
9	CD	34	左（ひだり）
10	再生	35	アイテム
11	停止	36	装備
12	ポーズ	37	魔法
13	早送り	38	ステータス
14	スキップ	39	システム
15	頭出し	40	セーブ
16	ランダム	41	ロード
17	リピート	42	設定
18	アドレス	43	戦う
19	送信	44	逃げる
20	受信	45	待機
21	ごみ箱	46	移動
22	確認	47	お手
23	ドリームキャスト	48	お座り
24	ビジュアルメモリ	49	しつけ
25	コントローラ	50	待て

どれぐらい認識率が高いか用意された単語群。取材班も試したが、認識率はほぼ100%だった。

――サターン版の試作機を見せたとき、セガ社内、そして社外のクリエイター達には大ウケをしたという音声認識のデモ。「バンッ」と言ったら、画面内の犬がコテンとこけるシーンは、すこぶる評判が良かったという。だが、サターンの性能的な制約や技術的な障壁から、それを製品化するには至らなかった……。一番の問題は、音声の認識率が悪いということもさることながら、将来アップグレードがほとんどできないという点も、大きなネックだった。だが、次世代ハード・ドリームキャストの登場によって、その可能性は一気に開花する――。

「ドリームキャストの音声認識は、音のデータすべてをドリームキャスト本体に送ってまして、本体のほうで認識させているんです。32ビットCPUが、200MHzで動いていますから、サターンの時とはケタ違いに性能が違うし、解析率も数段上なんですね。しかも、ゲームソフト自体にカスタマイズした音声認識エンジンを積むこともできるし、バージョンを今後上げていくこともできるわけです。本体の性能もふんだんにありますから、アプリケーションしだいではそのシーンそのシーンで、認識させたい単語数とかも、いかようにも調節可能なんですよ」。そんなわけで、用意してくれたデモンストレーションを試す取材班（※下参照）。そして、音声認識率の高さと汎用性の高さをヒシヒシと実感する取材班。そこには非常に高い可能性が見え隠れする。「"キーワードスポッティング"という機能があるんですが、例えば文章の中の特定の単語だけを認識させることも可能なんです。ただ単に『スタート』って言うだけじゃなく、『えーと、スタート』とか言ったりしますよね。そういうことがあっても、自然かつ正確な認識ができるんです。認識する距離も、静かなところならマイクから4～5メートル離れていても大丈夫ですし、マイクから録った音声データは、ドリームキャスト本体のメモリに録って、再生することもできるんです。だから、単純に3分ほどの音声を録音したりもできるんですよ。また、マイクの代わりに楽器をつなげて、楽器の音を録ることもできます。実はデータの転送速度も、このマイクデバイスは他の周辺機器と比べても一番速く設計してありまして、単純に音声データの転送だけでなく、ボリュームの調整なんかを本体からすることもできるんですよ」。ドリームキャストはついに"耳をもった"のである。

RPGのめんどうな装備も音声一発でOKに?

モード	名詞	助詞	動詞
アイテム	薬草	を（お）	使う
	毒消し草		捨てる
	痺れ薬		渡す
	奇跡の水		
	復活の石		
	やまびこの笛		
装備	こん棒	を（お）	使う
	モーニングスター		装備する
	勇者のつるぎ		はずす
	革の盾		
	伝説の盾		
	革のカブト		
	銅のカブト		
	天空のカブト		
	革のヨロイ		
	くさりかたびら		
	呪われたヨロイ		

例えばこんなことも可能。RPGのアイテムの装備や使用を声で簡単に実行できるのだ。スゴイ！



これがその音声装備が「実行」された画面。その速さと正確さに、取材陣は「おお…」と感嘆。



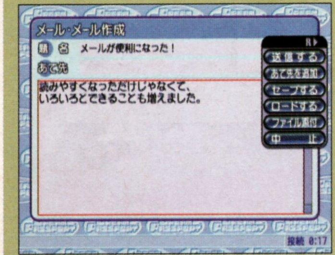
セガ・エンタープライゼス コンシューマ開発生産本部第二開発部

田中 哲也

'93年にセガ入社。ゲームギアの設計補佐を1年間努めた後、カラオケの通信機器の設計を担当。白サターン、キッズギアの設計を経て、音声認識の設計に当初から参加。満を持して完成に至る。

ボイスメールやボイスチャット……マイクデバイスは無限の可能性を秘めている!

――RPGのアイテム使用を音声で実行したり、「シーマン」のような架空の電子ペットとの会話を楽しみながら、育成をしていったり……。音声認識の技術を使ったゲームの新しい可能性は、たくさんあるように思える。そして、それを現在のゲーム機で、唯一高い可能性とともに実現しているのがドリームキャストなのである。今後、ゲームクリエイター達のアイデアしだいでは、非常に面白いことが実現していくことだろう。例えば、ネット上でのボイスメールやボイスチャットなども可能だし、リアルタイム音声認識を利用してカラオケみたいなこともできたりする。ZIPドライブなど環境的なモノも用意されれば、マイクでしゃべって、メールの文章を書くなんてこともできるわけだ。「声を録り込んで音声を送る、カメラで映像を撮り込んでその映像を送る。カメラとセットで使えば"テレビ電話"みたいなこともできますよね」とはセガの担当者の弁。あとはソフト屋サイド、すなわちクリエイター達の工夫しだいなのである。"耳"という新たな武器をもったドリームキャストの行く末は、これからこそが注目なのだ！



例えばメールの文章も香取慎吾君のCMみたいに音声で書けるとうれしいよね。これには3万語とかを登録できるハードディスクがあれば可能？

早くもマイクデバイス対応を宣言している「デスクリムゾン2」。自分の声を録って、ゲーム中に効果音として流す…というアイデアも。





「シェンムー」の総指揮・鈴木裕氏も音声認識への興味は高いと公言。今後に注目。

次回は……ビジュアルメモリはどうなった!?

アーケード基板NAOMIとドリームキャストをつなぐ夢の小箱。そして、液晶付き新型メモリーカードとして誕生したビジュアルメモリ。その夢と構想は現在ちゃんと機能していると言えるのか？某ハードの某ゲームのヒットを機に取材班が走る!!

「ドリマガなぜなに!?探検隊」ネタ大募集!

今週から始まった「ドリマガなぜなに!? 探検隊」では、みなさんからの情報や知りたいネタを大募集しています。あて先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク パブリッシング（株）『ドリームキャストマガジン』編集部「ドリマガなぜなに!? 探検隊」係まで。採用者（多数の場合は抽選で）にはゲームソフト1本とドリマガ特製テレカ（予定）をお送りします。どしどし応募してきてね！

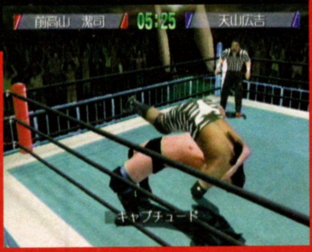
エディット さまざまなスタイルのオリジナルレスラーをデザイン

新日本プロレスリングの実在選手が活躍している「闘魂烈伝4」。そのマットに参戦するレスラーを、プレイヤー自身がデザインできるのが、この「エディット」モードだ。エディットレスラーは、その見た目はもちろんのこと、得意技やクリティカル・コンビネーションなどもプレイヤーの思いままに設定することができる。エディットレスラーがうまくできたと思ったら、「G1クライマックス」やリーグ戦などに出場させて様子を見るのも、おもしろいだろう。また、自分のデザインしたレスラーが、思いどおりに動かなかった時は、再びこのモードに入って調整することもできる。自分の作ったレスラーが、新日本プロレスリングの選手たちを向こうに回して闘う……。そんな快感を味わえるぞ。

多くのパーツの中から気に入ったパーツを選んで採用、レスラーの見た目を決める。







エディットレスラーはデザインしだいで、さまざまなスタイルのレスラーに変貌する。

ドリマガオリジナルレスラー
三条桜花のその後……

7月30日号で紹介したドリマガオリジナルレスラー"三条桜花"は、現在数人のレスラーとともに特別修行中。なんでも今度、ドリマガオリジナルレスラーが集まって新団体を旗揚げするとかしないとか。ドリマガ取材班が彼らの特訓を調査したところ、三条のプロレスはクラシックなランカシャースタイルレスリングをベースとした、ストロングスタイルへと変貌していたという。今後の動向に期待!!



彼が目指すのはランカシャースタイルレスリングなのか!?

通信対戦 ネット上で団体対抗戦が実現!!

サーバー上に設立された団体にエディットしたレスラーを登録し、闘わせるモード。しかも、強力なレスラーを作って優秀な成績をおさめた人には、そのレスラーを中核とした団体旗揚げの権利が与えられるという。大まかなシステムは右の図を見てもらえればわかりやすいだろう。まずはエディットレスラーを作って既存の団体に所属し、団体内でのランキングを上げていこう。



初めは、自分が所属する団体の中でしのぎを削る。やがて、別団体のトップランカーとの団体対抗戦が開催され、成績優秀者には夢の団体旗揚げ権が与えられる。

各団体内でランキング争い
まずは、サーバー上にいくつか用意された団体内でランキングを争う。
団体 FIGHT　団体 FIGHT　団体 FIGHT

▼

ランキング上位には選手による団体対抗戦
所属団体内で上位にランキングされた選手同士の対抗戦が催されることも。
団体 FIGHT 団体 FIGHT 団体

▼

強豪たちが自らの団体を設立
ある点で上位ランクを占めている選手に"団体旗揚げ権"が与えられる。
団体　団体
団体　団体　団体

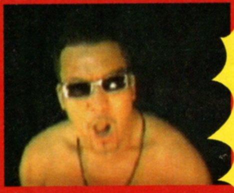
選手名鑑 ある意味、最も価値あるモード 選手のナマの声を聞け!!

参戦選手から「闘魂烈伝4」ユーザーへのメッセージをムービーで収録。プロレスファンにとっては、ゲーム本編よりも価値がある（？）モード。普段は口を開かない選手の声が聞けるのは「闘魂烈伝4」だけ！



昭和のプロレスもまだまだ……

藤波 辰爾



オイ、ドコ見てんだオラ、エー!!

蝶野 正洋



俺を使うなら、蹴って蹴って蹴り倒して……

山崎 一夫



俺は俺のやり方でやる！

武藤 敬司



俺のパワーで、みんなブッつぶしてやる!!

パワー・ウォリアー



ノーコメント……

ケンドー・カシン



Weekly Dreamcast Magazine Data Station

ドリームキャスト関連のデータはこのコーナーでチェック!!

ドリームキャストタイトル売上げランキング ソフト売上げTOP10

この夏の切り札「ソウルキャリバー」の発売で、DC本体もたくさん売れたこの週。品切れのソフトが出てきたのも、DCが今後大ブレイクする前兆か？　今後も話題作が続くぞ!!

1位 NEW SOFT ソウルキャリバー

ナムコ／'99年8月5日発売／5,800円／格闘ACT（VGA、振動、通信、スティック対応）


P26

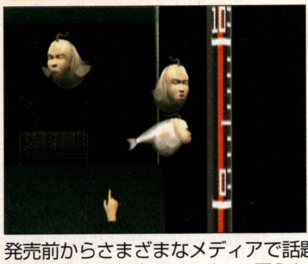
推定週間販売本数 **14万8750本**

推定累計販売本数 **14万8750本**

期待の高さを証明するかのように、4日間で約15万本もの数を売り切った「ソウルキャリバー」。品切れのお店も多いようで、この勢いはまだまだ続きそうだぞ！

2位 NEW SOFT シーマン～禁断のペット～

ビバリウム／'99年7月29日発売／6,800円（マイク同梱版）、7,800円（マイク、特製VM同梱版）／育成SLG（マイク必須、VGA対応）



推定週間販売本数 **11万9037本**

推定累計販売本数 **11万9037本**

発売前からさまざまなメディアで話題を振りまいていた「シーマン」は、いきなり10万本を超える数字をマーク!!　買うならクリアカラーVM付きのVM同梱版がお買得。

3位 NEW SOFT プロ野球チームをつくろう！

セガ／'99年8月5日発売／5,800円／SLG（キーボード、通信、VGA対応）


P106

推定週間販売本数 **8万3043本**

推定累計販売本数 **8万3043本**

2作目にして早くも定番タイトルとして根づいた感のある「野球つく」。1週目の滑り出しも順調なようで、これなら通信を使った大会も大いに盛り上がりそうだね。

4位 NEW SOFT エアフォースデルタ

コナミ／'99年7月29日発売／5,800円／SHT（アナログ対応）



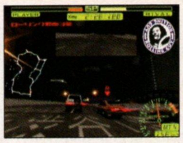
推定週間販売本数 **3万0414本**

推定累計販売本数 **3万0414本**

敵戦闘機の動きなど細部までこだわって作られた「エアフォース」が発売に。売り上げはいい調子！

5位 前回2位 首都高バトル

元気／'99年6月24日発売／5,800円／RAC（ハンドル、振動、VGA対応）



推定週間販売本数 **1万2717本**

推定累計販売本数 **12万6367本**

ここ数週間、売り上げがほとんど落ち込んでいない「首都高」。このままロングセラーになるか？

6位 前回1位 FRAME GRIDE

フロム・ソフトウェア／'99年7月15日発売／6,800円／対戦ACT（キーボード、振動、通信、VGA対応）


P116

推定週間販売本数 **1万0639本**

推定累計販売本数 **6万1606本**

ネット対戦をスムーズに進めたいならキーボードは必須。これを機会に買っておくのもいいね。

7位 NEW SOFT 北へ。Photo Memories

ハドソン／'99年8月5日発売／3,800円／ファンディスク



推定週間販売本数 **9818本**

推定累計販売本数 **9818本**

お手ごろ価格の「北へ。」ファンディスクが登場!!　設定画など貴重な資料を心ゆくまで味わえるぞ。

8位 前回7位 ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999

SNK／'99年6月24日発売／5,800円／格闘ACT／スティック対応


P112

推定週間販売本数 **7323本**

推定累計販売本数 **7万7223本**

ネオジオポケットカラーの「KOF R-2」と連動するこのソフト。ネオポケ所有者は一度試してみよう。

9位 前回3位 ソニックアドベンチャー

セガ／'98年12月23日発売／5,800円／ACT（VM、振動、通信、VGA対応）


P126

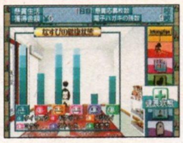
推定週間販売本数 **7234本**

推定累計販売本数 **46万1512本**

低価格キャンペーンは終わったけど、オススメできることに変わりはないぞ。迷わず買い！

10位 前回5位 電波少年的懸賞生活～なすびの部屋～

ハドソン／'99年7月22日発売／1,480円／ETC（キーボード、通信、VGA対応）



推定週間販売本数 **6019本**

推定累計販売本数 **1万1060本**

手間いらずでハガキを出すより少ない費用で懸賞に応募できるこのソフト。懸賞マニアは必携？

※上のドリームキャストソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は7月26日～8月8日。

★協力店／シータショップ溝ノ口・デジキューブ（全国セブンイレブン・ファミリーマート・サンクス・サークルK・四国スパー）・TVパニック・わんぱくこぞう各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク

Dreamcast

読者が選ぶ！発売前タイトル期待のランキング

期待のタイトル TOP30

「ソウルキャリバー」の熱気が一段落したら、今度はDCの新作ラッシュが待っているぞ!! 次号のドリマガでは、注目の新作タイトルが5連発!! これからDCはさらに熱いのだ!!

1位 前回1位 シェンムー（莎木）

セガ／10月28日発売予定（一章）、発売日未定（第二弾）／6,800円（通常版3枚組、初回版4枚組）／FREE（※1）



P52

581 POINTS

完成度 50%

まだまだ遊び込める！

今回はおなじみアノ3人がスタンプラリーの応援にかけつけるぞ。記事では前号に続いて体験版をとことんまで詳しくガイドしている。骨の髄までしゃぶれ!!

2位 前回2位 グランディアII

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／RPG



483 POINTS

完成度 ？%

もうちょっとで……？

最近とんと新情報のない「グランディアII」だけど、心配はご無用。制作は着々と進んでいるようで、年内には追加情報をお伝えできそうだ。これは楽しみ！

3位 前回3位 BIOHAZARD CODE：Veronica

カプコン／今冬発売予定／価格未定／ETC



352 POINTS

完成度 ？%

今度のゲームショウは？

今年の春のゲームショウでは「ベロニカ」の新情報&新映像が出展されたよね。今度のゲームショウは9月だけど、そこではまた新しい展開はあるのかな？

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

8位 前回10位 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

バンダイ／8月26日発売／6,800円／SHT（通信、振動対応）



P60

262 POINTS

完成度 100%

出撃の準備はいいか？

ついに発売が目前に迫った「ガンダム外伝」。今週はミッション紹介はもちろん、新たに判明したネットワーク関連の話もあるぞ。プロデューサー稲垣氏へのインタビューも見逃すな！

9位 前回11位 スーパーロボット大戦（仮称）

バンプレスト／発売日未定／価格未定／ジャンル未定



※写真はサターン版のものです。

245 POINTS

完成度 ？%

次号は発表会レポート!!

カンファレンスでの電撃発表から約3カ月。いよいよ本日8月20日の発表会でそのベールが脱がされる!! 今まで情報がなくてやきもきしていた人もこれでひと安心？ その模様は次号で！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4（仮称）	セガ／'99年予定	337
5	7	Dの食卓2	ワープ／11月18日	301
6	4	魔剣X	アトラス／11月予定	292
7	6	SNK VS. CAPCOM	カプコン／発売日未定	286
8	10	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ／8月26日	262
9	11	スーパーロボット大戦（仮称）	バンプレスト／発売日未定	245
10	8	バーチャストライカー2 DC（仮称）	セガ／'99年予定	239
11	14	ブラックマトリクス アドヴァンスト	NECインターチャネル／9月予定	208
12	19	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン／発売日未定	194
13	16	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ／9月30日	189
14	13	クライマックスランダーズ	セガ／9月15日	187
15	9	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION	角川書店・ESP／8月26日	186
16	15	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ／12月予定	183
17	12	REVIVE…〜蘇生〜	データイースト／10月28日	171
18	17	ラングリッサー ミレニアム	メサイヤ／今秋予定	163
19	22	ベルセルク	アスキー／12月予定	157
20	24	ポップンミュージック2	コナミ／9月14日	143
21	18	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル／2000年1月27日	140
22	29	プロ野球チームであそぼう！	セガ／今秋予定	139
23	20	アイドル雀士を作っちゃおう♡	ジャレコ／9月下旬予定	126
24	21	超鋼戦紀 キカイオー	カプコン／発売日未定	123
25	26	Project ARES（仮称）	セガ／発売日未定	113
26	23	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル／'99年予定	105
27	28	エコー・ザ・ドルフィン（仮称）	セガ／2000年予定	101
28	32	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	トミー／9月上旬予定	99
29	27	スターグラディエイター2	カプコン／今冬予定	92
30	25	デスクリムゾン2	エコール／今秋予定	88

※データのポイントは8月13・20日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

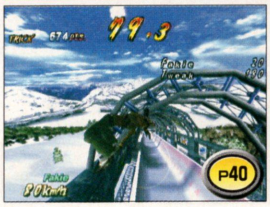
15 機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION



P66

発売日が刻一刻と近づくナデシコ。記事では序盤から中盤にかけての展開を見ていくぞ。

40 COOL BOARDERS BURRRN!



P40

早くもスコア大会の開催が決定！ 成績優秀者にはなんと本物のスノーボードを贈呈!!

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です。

Dreamcast

読者が選ぶ！移植希望タイトルランキング

移植希望 TOP20

「ソウルキャリバー」が国内で40万本は売れればナムコさんも、とりあえず納得してくれそう……との噂。そんなわけでナムコのDC次回作は果たして何に？ とりあえず何かは出る？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	デッド オア アライブ2	テクモ ビデオゲーム	189
2	2	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	カプコン ビデオゲーム	120
3	18	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	111
4	3	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	105
5	7	街	チュンソフト サターン他	102
6	4	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	100
7	6	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ ビデオゲーム	87
8	8	デイトナUSA2	セガ ビデオゲーム	79
9	9	クレイジータクシー	セガ ビデオゲーム	77
10	25	クロス探偵物語	ワークジャム サターン	76
11	11	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	75
12	19	NiGHTS（ナイツ）	セガ サターン	72
13	10	カルドセプト	セガ・大宮ソフト サターン他	68
14	12	ダンスダンスレボリューションシリーズ	コナミ ビデオゲーム他	63
15	24	F355チャレンジ	セガ ビデオゲーム	61
16	20	バーニング レンジャー	セガ サターン	57
17	新	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK ビデオゲーム	53
18	24	パンツァードラグーンシリーズ	セガ サターン	48
19	29	ストリートファイターEX2 PLUS	カプコン／アリカ ビデオゲーム	44
20	17	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ サターン	39

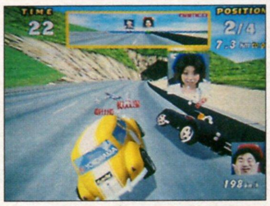
45 恋愛クイズ ハイスクールエンジェル



DCではまだクイズゲームが出てないよね。ナムコ第二弾はクイズっていうのもアリ？

実現度 6%（？）

46 レースオン！



撮り込んだ顔がゲーム中に登場するこの作品。カメラデバイス（？）と一緒に出してほしい！

実現度 4%（？）

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP15

NAOMIのタイトルが増えてきた昨今、次々号のドリマガでは、AMショーに出展されるNAOMIの新作を多数キャッチできる模様。中にはちょっと驚く新作もあるとの噂。期待せよ!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バーチャストライカー2 バージョン'99	セガ	27065
2	5	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ	23158
3	2	バーチャファイター3tb	セガ	22944
4	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	20157
5	3	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	カプコン	16192
6	4	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4	セガ	14890
7	6	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ	9061
8	7	スパイクアウト	セガ	7215
9	9	ストリートファイターEX2 PLUS	カプコン／アリカ	5975
10	新	バーチャストライカー2 ver.2000	セガ	5260
11	11	ストリートファイターZERO3	カプコン	5126
12	13	ビートマニア complete MIX	コナミ	4562
13	新	F355チャレンジ	セガ	4005
14	15	ソウルキャリバー	ナムコ	3992
15	12	バトルギア	タイトー	3963

※調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

Coming Soon タッチ・デ・ウノー！

セガ／8月下旬稼動予定／バラエティ／NAOMI基板

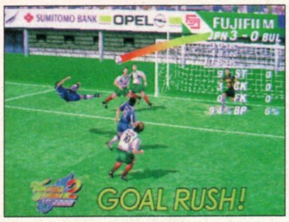


眠れる右脳を呼び覚ませ！

画面上の数字を1から順にタッチしていったりと、簡単な操作で遊べるゲームがつまったこの作品。プレイ後にはチェックシートが出てくるので、その日の"右脳力"をチェックすることもできるぞ。複数人でわいわい遊べばより一層楽しめること請け合いかも？

10位 NEW TITLE バーチャストライカー2 ver.2000

セガ／稼動中／SPT／NAOMI基板



新基板で新生「VS」を遊べ！

他の追随を許さず、常に圧倒的人気を誇る「バーチャストライカー」シリーズ最新作がランクイン！ 恒例となった新チーム＆新フォーメーション追加のほかに、選手の動きなど細かい部分のクオリティも向上しているぞ。NAOMIならではの鮮やかな発色にも要注目!!

発売日予定表

最新ソフトから、周辺機器、関連製品まで

表の見方

【ジャンル】
ACT ……アクション
RPG ……ロールプレイング
SHT ……シューティング
ADV ……アドベンチャー
SLG ……シミュレーション
SPT ……スポーツ
RAC ……レース
PUZ ……パズル
TAB ……テーブル
QIZ ……クイズ
ETC ……その他
A・□□□ …アクション□□□の意味
S・□□□ …シミューレシヨン□□□の意味

【対応など】
VM…ビジュアルメモリ
ハンドル…レーシングコントローラ
つりコン…つりコントローラ
振動…ぶるぶるぱっく
マイク…マイクデバイス
銃…ドリームキャスト・ガン
アナログ…アスキーミッションスティック
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル名に変更があったものです。

ソフトウェア

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
	99年8月				
26日	COOL BOARDERS BURRRN!	ウエップシステム	5,800円	SPT	VM、振動
26日	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION	角川書店／ESP	6,800円	S・ADV	
26日	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ	6,800円	SHT	通信、振動
	99年9月				
2日	dancing blade かってに桃天使!完全版	コナミ	5,800円	ADV	
14日	ポップンミュージック2	コナミ	4,800円	音楽SLG	ポップンコントローラ、振動、VM
15日	クライマックス ランダーズ	セガ	5,800円	RPG	VM、振動
23日	ESPION-AGE-NTS（エスピオネージェンツ）	NECホームエレクトロニクス	5,800円	SLG	
23日	まぼろし月夜	シムス	5,800円	恋愛ADV	VM、振動
23日	あつまれ！ぐるぐる温泉	セガ	4,800円	バラエティ	キーボード、振動、通信
30日	dancing blade かってに桃天使II～Tears of Eden～完全版	コナミ	5,800円	ADV	
30日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6,800円	SLG	キーボード
上旬	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	トミー	6,800円	プロレス	振動、通信
下旬	アイドル雀士をつくっちゃおう♡（通常版）	ジャレコ	5,800円	麻雀	
下旬	アイドル雀士をつくっちゃおう♡（初回限定版）	ジャレコ	6,800円	麻雀	ドラマCDつき
未定	ブラックマトリクス アドヴァンスト	NECインターチャネル	未定	SLG	②
	99年10月				
7日	ぷらすぷらむ	TAKUYO	3,800円	対戦PUZ	
7日	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	6,800円	ADV	VM
21日	夢馬券'99インターネット	シャングリ・ラ	2,800円	予想ソフト	通信
21日	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	ナグザット	4,800円	麻雀	
28日	シェンムー 一章 横須賀（通常版）	セガ	6,800円	FREE（※1）	③
28日	シェンムー 一章 横須賀（初回限定版）	セガ	6,800円	FREE（※1）	④
28日	REVIVE…～蘇生～	データイースト	6,800円	ADV	オマケCDつき
未定	ゾンビリベンジ	セガ	5,800円	ACT	振動
	99年11月				
3日	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	パンサーソフトウェア	5,800円	A・SHT	振動
18日	Dの食卓2	ワープ	6,800円	A・RPG	④
25日	ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～	ダイコク電機	5,800円	SLG	通信
中旬	ゴルフやろうぜ	ボトムアップ	3,980円	SPT	振動
未定	魔剣X	アトラス	6,800円	ADV	
未定	☆スピード・デビル	Ubiソフト	5,800円	RAC	ハンドル、振動
未定	SUPER PRODUCERS－目指せショウビズ界－	ハドソン	未定	SLG	通信
未定	ドリームキャスト シーケンサー（仮称）	ワカ製作所	未定	ETC	通信
	99年12月				
9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	6,800円	育成SLG	
未定	ベルセルク	アスキー	未定	ACT	
未定	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ	未定	RPG	
未定	花組対戦コラムス2	セガ	未定	PUZ	通信
未定	バトル棋太平	ネットビレッジ	未定	TAB	
	今夏				
未定	ルーンキャスター	ノイジア	5,800円	SLG	
未定	日本プロ麻雀連盟認定 平成麻雀荘	マイクロネット	未定	麻雀	通信
	今秋				
未定	プロ野球チームであそぼう！	セガ	5,800円	SPT	振動
未定	デスクリムゾン2	エコール	未定	SHT+ADV	銃、振動
未定	パノラマコットン2（仮称）	サクセス	未定	SHT	
未定	CARRIER	ジャレコ	未定	A・ADV	振動
未定	Dream Flyer（ドリームフライヤー）	セガ	未定	メールソフト	通信
未定	ラングリッサー ミレニアム	メサイヤ	未定	S・RPG	
	今冬				
未定	スターグラディエイター2	カプコン	5,800円	対戦格闘	振動
未定	七つの秘館 戦慄の微笑	コーエー	6,800円	ADV	VM
未定	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン	未定	ETC	
未定	大相撲	ボトムアップ	未定	SPT	
	99年内				
未定	ゴルフ（仮称）	セガ	5,800円	SPT	VM、通信
未定	神機世界エヴォリューション2～遠い約束～	ESP／スティング	未定	RPG	VM、振動
未定	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル	未定	育成SLG	
未定	モンスターブリード	NECインターチャネル	未定	育成SLG	VM
未定	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4（仮称）	セガ	未定	対戦バトルSLG	通信
未定	バーチャストライカー2 DC（仮称）	セガ	未定	SPT	
未定	UNDERCOVER AD2025 Kei	パルス・インタラクティブ	未定	A・ADV	②
未定	Brave Knight（仮称）	パンサーソフトウェア	未定	育成SLG	
未定	Littledream	パンサーソフトウェア	未定	A・ADV	
未定	F1	ビデオシステム	未定	RAC	
	2000年1月				
27日	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	未定	恋愛ADV	
	2000年春				
未定	www.サッカー	クリーン フライト	5,800円	SLG	
未定	M－SR（仮称）	セガ	未定	RAC	
	2000年夏				
未定	Dark Eyes（仮称）	ネクステック	未定	未定	通信
	2000年内				
未定	超時空要塞マクロス（仮称）	翔泳社	未定	ACT	
未定	エコー・ザ・ドルフィン（仮称）	セガ	未定	A・ADV	
未定	Rayman2（仮称）	Ubiソフト	未定	ACT	
	発売日未定				
未定	SD飛龍の拳列伝EX	カルチャーブレーン	5,800円	格闘ACT	
未定	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5,800円	麻雀	
未定	戦国 TURB Fanfan I♡me Dunce－doublentendre	NECホームエレクトロニクス	未定	ファンディスク	VM、通信
未定	リング（仮称）	角川書店/アスミック・エース エンタテインメント	未定	ADV	
未定	SNK VS. CAPCOM	カプコン	未定	対戦格闘	
未定	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	対戦格闘	
未定	超鋼戦紀 キカイオー	カプコン	未定	対戦ACT	振動、VM
未定	飛龍の拳列伝（仮称）	カルチャーブレーン	未定	格闘ACT	
未定	ゴーレムのまいご	キャラメルポット	未定	A・PUZ	
未定	トリップトラップ	キャラメルポット	未定	ADV	
未定	グランディアII	ゲームアーツ	未定	RPG	
未定	鄭問之三國誌	ゲームアーツ	未定	SLG	
未定	★エアロダンシング スペシャルディスク（仮称）	CRI	未定	ETC	
未定	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定	育成SLG	VM
未定	Warrz（ワーズ）	ショウエイシステム	未定	RPG	通信
未定	学級王ヤマザキ（仮称）	セガ	未定	未定	
未定	機天烈少年'S（キテレツボーイズ）（仮称）	セガ	未定	未定	
未定	シェンムー 第二弾（仮称）	セガ	未定	FREE（※1）	
未定	Balders Gate－バルダーズ・ゲートー	セガ	未定	A・RPG	通信
未定	Project ARES（仮称）	セガ	未定	RPG	
未定	レンターヒーローNo.1	セガ	未定	未定	
未定	ALU GU LATE（アルグレート）	TAKUYO	未定	S・RPG	VM、通信
未定	スーパーロボット大戦（仮称）	バンプレスト	未定	未定	
未定	はるかぜ戦隊Vフォース －翼の向こうに－（仮称）	ビングキッズ	未定	S・RPG	
未定	紫炎龍2（仮称）	童	未定	SHT	
未定	ダイナマイトロボ（仮称）	童	未定	ACT	
	発売検討中				
未定	NFL 2000（仮称）	セガ	未定	SPT	
未定	NBA 2000（仮称）	セガ	未定	SPT	
未定	READY2 RUMBLE BOXING（仮称）	セガ	未定	SPT	

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です

ハードウェア（周辺機器）

日	製品名	メーカー名	価格	ジャンル
	99年内			
未定	つりコントローラ	セガ	5,800円	入力装置
未定	zipドライブ（仮称）	セガ	未定	記憶装置
	発売日未定			
未定	マイクデバイス	セガ	未定	入力装置

※つりコントローラは、現在「ゲットバス」同梱版でのみ発売中です
※マイクデバイスは、現在「シーマン～禁断のペット～」同梱版でのみ発売中です

SEGASATURN RELEASE SCHEDULE

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
	99年内				
未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	NECインターチャネル	6,800円	SLG	
未定	ソニック 3D フリッキーアイランド	セガ	3,800円	ACT	
	発売日未定				
未定	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	ワープ	5,800円	ETC	②
未定	ワーズ・ワース	エルフ	未定	RPG	18推

【対応等】18推…18歳以上推奨
【その他】②はCD-ROM2枚組を表します

ソフト購入に絶対役立つ！全ドリームキャストタイトル読者ランキング

Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine

◎読者参加型企画

ドリームキャスト Weekly 読者レース RACE.30

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのドリームキャストソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号誌面上で公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用します。それぞれ読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票しだいでオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

読者の読者による読者のためのレビュー！
すべてのドリームキャストソフトを読者のみんなの投票で評価するドリームキャスト読者レース。お盆明けの今週は、注目の新作が続々ランクイン!! 2週間分の新作を一気にチェックだ!!

読者◎本命 9点 10 週以上 名誉名馬 を狙え！

読者のみんなの投票で、オッズ（全投票平均点）が9点以上を連続で取った回数が10週以上続いた作品は、【読者本命】に認定。その後、20週、30週…と続け、50週（1年）以上続けると不滅の【名誉名馬】に認定だ。

◎新着大本命馬紹介 驚異の史上最高オッズでダントツ1位!! 絶対買いだぞ!!

1着 NEW SOFT ソウルキャリバー



ナムコ/'99・8・5/5,800円(VGA、ぶるぶるぱっく、アーケードスティック、通信、つりコン、ポップンコントローラ、ハンドル、キーボード対応)/ACT

全投票平均点	9.9459
本誌の平均点	10.0

ナムコのドリームキャスト第一弾ソフトが「ソウルキャリバー」だと聞いて、最初、喜んだ人は少なかったと思う。これまでナムコがセガハードへ参入してきたときのことを考えると、とりあえず格闘ゲームでも出しておくか、といったナムコの考え方が感じられて、ちょっと冷めてしまったところもあった。しかし、少しずつ明らかになってくるソフトの内容を知るにつれて、だんだんドキドキしてくるようになってしまった。うーん、すごい。初プレイでは、こんなにイージーな操作で爽快な格闘ゲームが楽しめるのかと、病みつきになった。キャラクターの個性も武器を中心に際だっていて、どのキャラクターでもプレイしたくなるし、動きの美しさについては格別。オマケのボリュームもうれしいが、初心者でも楽しめるところが、最近の格闘ゲームと違ってうれしいところだった。(神奈川県・羽山和彦・33歳) 今まで数多くのアーケード移植作をプレイしてきたが、これほど満足感の高いものは他にない。美しすぎるグラフィック、無理なく気持ちよくキャラクターを操作できるシステム、対戦ツールとして、どのキャラクターを使って対戦していても満足できる、絶妙なゲームバランスなど……どれをとっても最高のレベルだ。今までのドリームキャストソフトは、ただの前座だったとしか思えない。これはいい意味で問題作だ。(群馬県・関浩昭) スキがないほどのデキ。アーケードより美しくなったキャラクター、そして背景。何より、遊べるモードが数多く収録されている。その盛りだくさんのモードが、1人プレイでも長く楽しめてうれしい。「アーケードモード」ではクリアすればどんどん新しいキャラクターが増え、「ミッションバトルモード」ではいつもと違う条件で闘える。そして、いろいろなところでためたポイントを使って、アートを購入。すると、また「ミッションバトルモード」のステージが増えたり、キャラクターの3rdカラーが増えたりと、オマケ的な要素もこれでもかというくらいに詰まっている。さらに「タイムアタックモード」や「サバイバルモード」は「インターネットモード」でランキングができるというし、しかも「プラクティスモード」ではひとつひとつの技のお手本が見られる充実ぶり。そして、何より楽しいのが2P対戦。多人数でワイワイやるのがオススメ。久しぶりに、心から楽しめたソフトだ。(群馬県・磯邊直樹・18歳) すべてのアーケード移植作品の、手本となるようなソフト。ナムコの熱い意気込みを感じた。特に「ミッションバトルモード」は、やればやるほど新しいミッションが続々と出現し、遊びごたえ満点でした。(奈良県・内野康幸・18歳)「ミッションバトルモード」が面白い。特に「エクストラミッション」。前作「エッジマスターモード」の理不尽さを見事に受け継いでおり、笑えてしまった。コマンド表記、変更など、オプションが充実しているのもありがたい。(神奈川県・鈴木秀洋・22歳) グラフィック、サウンド、操作性、ゲームバランス……と遊ぶほどに新たな発見があり、ひとつひとつの要素から開発者の意地と誇り、魂を感じ取れます。この夏、ドリームキャスト最強……いや、今発売されているハードすべてから発売されているソフトの中で最強といえる。読者レースの10点じゃ足りない、100点だ！ 興味のある人、絶対に買いです！ 他のメーカーにもイイ刺激になりそうだ。(岡山県・長田尚貴・25歳)「ソニックアドベンチャー」で提示された「未来基準」を超えるソフトが、ついに現れた！ アイヴィーの鞭にリザードマンのしっぽ、地下水脈のステージなど、見たこともないような映像が次々に現れる。キリクをはじめとした各キャラクターの演武は、店頭で流せば宣伝効果絶大だろう。「格闘ゲームに見るだけのモードなど必要ない」という、これまでの考え方を改めさせられた。いいタイミングでコスチュームなどを増やしてくれる「ミッションバトルモード」も作りがうまい。オートセーブ、オートロードが速やかに行われる点も評価したい（逆に言うと、他のゲームではなぜこれができないんだろう)。まさに今後の手本。でも、これから格闘ゲームを作るメーカーは大変だろうな。(愛知県・富樫洋樹・25歳) ここまでやられると、文句のつけようがない。演武に見とれてしまいます。(神奈川県・松平裕慶・23歳) 最初はオープニングから演武までを見ているだけでも楽しく、そのうち気に入ったキャラクターを実際に動かしてみたいという衝動にかられて、プレイしてみると、そこには今までのゲームでは感じたことのない感動がありました。細部まで描かれたキャラクターの設定や実際の動き、多彩なゲームモードなど、間違いなくゲーム史上最高のデキと断言できるのではないでしょうか。また、「チュートリアル」や「プラクティスモード」のおかげで初心者の自分でも安心してプレイできました。(岩手県・伊藤重史・23歳) 格闘ゲーム好きはもちろんのこと、嫌いな人にもぜひプレイしてみてほしい。自分は格闘ゲームと聞いただけで敬遠してましたが、そんな自分でも心ゆくまで楽しむことができました。今までの格闘ゲームは初心者お断り、という感じがあったけれど、このソフトはとても初心者に親切な「ミッションバトルモード」などがあって、いうことなし。ベタ誉めしすぎだと思われるかもしれませんが、嘘偽りは一切ありません。(埼玉県・大塚岳・17歳) ドリームキャストを持っている人は、買わなきゃソン！ これまでも長く遊べた格闘ゲームはあるにはあったが、対戦プレイをしないと他ジャンルよりはやっぱり息が短かった。でもこれは、1人プレイでも長く遊べる！(愛媛県・木村弘志・23歳)

オッズ表全ドリームキャストソフトA

8月20日現在発売済み ドリームキャスト対応ソフト総本数59本

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
1	新	ソウルキャリバー ●ナムコ●'99年8月5日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるぱっく、アーケードスティック、通信、つりコン、ポップンコントローラ、ハンドル、キーボード対応)●VM使用ブロック数(12～)	ACT	9.9459
2	1	セガラリー2 読者◎本命 9点 24 週以上 ●セガ●'99年1月28日発売●5,800円●(VGA、通信、ハンドル、キーボード対応)●VM使用ブロック数(81)	RAC	9.3713
3	2	SONIC ADVENTURE(ソニックアドベンチャー) 読者◎本命 9点 27 週以上 ●セガ●'98年12月23日発売●5,800円(VGA、通信、VM、ぶるぶるぱっく対応)●VM使用ブロック数(10)	ACT	9.3218
4	新	プロ野球チームをつくろう！ ●セガ●'99年8月5日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(160～)	SPT	9.2853
5	4	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～ ●セガ●'99年6月24日発売●5,800円(VGA、VM、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(11～)	ACT	9.1386
6	3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 読者◎本命 9点 16 週以上 ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円/7,800円〈ガン同梱〉(VGA、銃、ぶるぶるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(7)	SHT	9.1358
7	新	シーマン～禁断のペット～ ●ビバリウム●'99年7月29日発売●6,800円〈マイク同梱版〉/7,800円〈マイク、特製VM同梱版〉(VGA、マイクデバイス対応)●VM使用ブロック数(64)	SLG	9.0961
8	12	北へ。White Illumination PURE SONG and PICTURES ●メディアファクトリー●'99年6月25日発売●3,200円(通信対応)●VM使用ブロック数(1)	MIL CD	9.05
9	6	MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES 読者◎本命 9点 16 週以上 ●カプコン●'99年3月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(5)	ACT	9.029
10	5	ポップンミュージック 読者◎本命 9点 10 週以上 ●コナミ●'99年2月25日発売●4,800円(ポップンコントローラ、ぶるぶるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9)	SLG	9.0259
11	8	ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～ ●リバーヒルソフト●'99年7月15日発売●5,800円(通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(150～)	SLG	8.9666
12	7	総天然色立体冒険活劇 パワーストーン 読者◎本命 9点 12 週以上 ●カプコン●'99年2月25日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるぱっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(4)	ACT	8.9654
13	10	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 ●カプコン●'99年7月8日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるぱっく、通信、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(13)	ACT	8.9156
14	9	ELEMENTAL GIMMICK GEAR ●ハドソン●'99年5月27日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(6)	A•RPG	8.9137
15	新	北へ。Photo Memories ●ハドソン●'99年8月5日発売●3,800円●VM使用ブロック数(20～)	ETC	8.8571

※このオッズ表は、各ゲームごとに読者の皆さん全員の投票の累計平均点を小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位とします。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2～3カ月経ったほうが、オッズはリアルタイムに、より正確になっていきます。

オッズ表ドリームキャストA寸評

圧倒的なオッズ！「ソウルキャリバー」



ここまで評価が一致して高いのも凄い「キャリバー」。

2週間分の新作が一気にランクインしてきた今週。しかも、この夏のドリームキャストを代表する話題作が一堂に会しただけに、長い間動きの少なかった上位陣は大きく変動を見ることとなった。中でも群を抜いて、ズバ抜けているのが本誌のレビューでも10点満点を獲得した「ソウルキャリバー」のオッズ。これまた読者投票でも、限りなく10点満点に近い史上最高オッズをマークしているぞ!! 当分抜かれそうもないこの記録。どこまで続く!!

「たいっちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!!……～とくらぁ……。いや～、お盆休みも、あっという間に終わって、こりゃもう夏休みもあとわずか……と。れれ？ たいちょう？ どうでした？夏休みは？」「……むー。ヤボなこと聞くない。どうにもこうにも、なんだか忙しかったぞい」「へー。……あれ？ たいちょう『シーマン』やってんすか？」「……いやな、とりあえず、こいつにうちの雑誌の名前を言ってみな。なんだか、泣ける話をしやがるのよ、こいつ。そこまで考えてなかっただろうけどな」「ふーん。なんなんですかね？ タイムリーっちゃ、タイムリーすぎますけど（笑）」「みんなもいろいろ試してみてみ」「業界人はウケそうですよね」「むー……」

オッズ表全ドリームキャストソフトB

こちらはベスト15以降のドリームキャストソフトを集めたオッズ表B。B表といえど、どれも結構粒ぞろいだったりするから気になるソフトは、お店で安ければ、チェックしてみるのも悪くないぞ。好みに合わせてチェックだ!!

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
16	11	ダイナマイト刑事2 ●セガ●'99年5月27日発売●5,800円（VGA、VM、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（5）	ACT	8.75
17	14	エアロダンシング featuring Blue Impulse ●CRI●'99年3月4日発売●5,800円（VGA、アスキーミッションスティック、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（15）	SLG	8.7315
18	15	北へ。White Illumination ●ハドソン●'99年3月18日発売●5,800円●VM使用ブロック数（20）	ADV	8.697
19	16	神機世界エヴォリューション ●セガ（ESP／スティング）●'99年1月21日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく対応）VM使用ブロック数（8）	RPG	8.6401
20	新	エアフォースデルタ ●コナミ●'99年7月29日発売●5,800円（アスキー・ミッション・スティック対応）●VM使用ブロック数（14）	SHT	8.625
21	19	リアルサウンド～風のリグレット～ ●ワープ●'99年3月11日発売●4,800円（VGA、VM、通信、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4）	ADV	8.6149
22	17	戦国 TURB ●NECホームエレクトロニクス●'99年1月14日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（19）	ACT+RPG	8.6021
23	18	首都高バトル ●元気●'99年6月24日発売●5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（15）	RAC	8.5523
24	13	FRAME GRIDE（フレーム グライド） ●フロム・ソフトウェア●'99年7月15日発売●6,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、通信、キーボード対応）●VM使用ブロック数（2）	ACT	8.5438
25	20	ブルー スティンガー ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4）	ADV+ACT	8.499
26	21	ぷよぷよ～ん ●セガ●'99年3月4日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（6）	PUZ	8.4984
27	23	ゲットバス ●セガ●'99年4月1日発売●5,800円／9,800円〈つりコン同梱〉（VGA、つりコン、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（50）	SLG	8.4487
28	22	バーチャファイター3tb ●セガ●'98年11月27日発売●5,800円（VGA、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（12）	ACT	8.4411
29	24	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999 ●SNK●'99年6月24日発売●5,800円（ネオジオ・ポケット、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（7）	ACT	8.4406
30	26	スーパースピード・レーシング ●セガ●'99年3月25日発売●5,800円（VGA、ハンドル対応）●VM使用ブロック数（12～）	RAC	8.4178
31	25	サイキックフォース2012 ●タイトー●'99年3月4日発売●5,800円（ぷるぷるぱっく、アーケードスティック対応）●VM使用ブロック数（9）	ACT	8.415
32	27	ペンペントライアイスロン ●ゼネラル・エンタテイメント●'98年11月27日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（5）	RAC	8.0914
33	28	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2 ●Ubiソフト●'99年3月11日発売●5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（25～）	RAC	7.92
34	29	三國志Ⅵ ●コーエー●'99年3月25日発売●9,800円●VM使用ブロック数（100）	SLG	7.9189
35	33	森田の最強将棋 ●ランダムハウス●'99年4月15日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（66～）	TAB	7.8571

オッズ表ドリームキャストB・C寸評

もうひと伸び欲しい！期待の中堅DCソフト



マニア心をそそる「フレームグライド」。最近オッズがやや落ち気味？

ドリームキャストの対応ソフトも結構増えて、早60本近くになるのだけれど、この夏気になったままのソフトというのも、結構あるんじゃないかな。そのへんは、このオッズ表を見ながらソフト購入の参考にしてみるといいぞ。最近のランキングでは、「首都高バトル」と「フレームグライド」が、人気のわりにややオッズを下げ気味なのが気になるところ。この近辺のオッズの感覚だと、及第点なんだけど、もう少しツメの部分が欲しかったとか、もう少し遊べる要素が欲しかった……というソフトが多いかな。B表のソフトを選ぶ際は、前後の知ってるタイトルの評価と比較して、どれぐらいの満足度があるのか参考にしてみるといいだろう。ちなみに、今回特別に設定されたC表だけど、こちらはやや要注意の部分もあるかな。こちらもみんなの好みに合わせて、じっくり選んでみてほしいな。

◎新着本命対抗馬紹介

どちらもじっくりやるにはいい作品。オススメ！

4着 NEW SOFT プロ野球チームをつくろう！



セガ／'99・8・5／5,800円（VGA、通信、キーボード対応）／SPT

全投票平均点 9.2853
本誌の平均点 9.0

プロ野球ファンの私が、どれだけこのゲームを待っていたことか。ここ最近たまっていた憂さ晴らしのために、好きな阪神を選んでプレイ。一番初めのチームのメンバー選びから、早速、燃えまくりました。経営や新人探し、トレードなども本物志向でワクワクするし、試合進行もすべて自分でできるので燃えてしまいます。グラフィックはキレイだし、データも阪神に杉山選手がいるくらい最新版。ジョークもきいていて、これは「プロ野球ファンならぜひ買いましょう!」というデキ。不満点といえば、ややロードが長いくらいです。（東京都・羽田野憲彦・16歳）まず惹かれたのは、キャラクターのコミカルな動き。ドリームキャストだから、キレイなのはあたりまえだけど、それ以上にキャラクターの動きが楽しくて笑えた。ゲームシステムもよくできているが、ビジュアルメモリの使用ブロックが160というのはちょっとつらかった。ポイントバンクで入手したビジュアルメモリがちょうど手元にあったので、私はなんとかなったのだが……普通の人は結構困る人が多いのじゃないだろうか？　一番気になるのはロード時間。ちょっと場所が変わるだけで、10秒20秒……それが操作のたびにあるのだから、イライラしっぱなし。あと、このあとに出る「あそぼう!」は、もうちょっと安くしてほしい。個人的な希望を言うと4,800円くらいがベストかな。（静岡県・鈴木優・16歳）基本的にゲームシステムは、サターン版とあまり変わらない。だが、映像が数段キレイになり、プラス、ミニ球団が加えられていて、いっそう観戦が楽しく、またスピーディになった。しかし、資本金が8億円というのはつらい。せめて10億円は欲しかったところ。難しい。（千葉県・飯塚元喜）前作からよくなった点といえば、試合に細かい指示を出せるようになった部分。こちらの指示で、1点差ゲームをものにした時のうれしさは格別。インターネットでのトーナメントも楽しみ。しかし、相変わらずロード時間が長いのは、イラつく。新人で評価Sの選手が見つかると、逆指名してもらうために毎ターン通うことになるが、このロード時間の長さのために、おっくうな作業になってしまっている。それが残念でたまらない。（静岡県・大島俊光・25歳）何だか、見た目のコミカルさとは裏腹に、シミュレーションゲームとして結構本格的（難易度も本格的）になってしまっている。これは歓迎したい半分、前作での良い意味の大雑把さが消えてしまっているのは残念かも。これから発売される「あそぼう!」との連動に期待!（東京都・竹内一晋・24歳）

7着 NEW SOFT シーマン～禁断のペット～



ビバリウム／'99・7・29／6,800円〈マイク同梱版〉/7,800円〈マイク、特製VM同梱版〉（VGA、マイクデバイス対応）／SLG

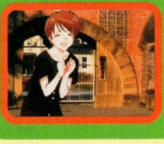
全投票平均点 9.0961
本誌の平均点 8.0

僕の家にも、1つの卵が届いた。その卵は温度、酸素に気をつけて水に入れると、あら不思議、8匹の幼魚に変化していった。そして、その幼魚はなんと人面魚だった……。ゲームとはわかっていても、こんな喜びと驚きをリアルに感じてしまった。こいつは、イルカみたく「キーキー」叫んでいるだけではない！ 人間の言葉に反応して、ちゃんとおしゃべりするのである。幼魚のうちは赤ちゃんのような幼い声で……。確かに、テレビの中の「偽物」の魚であって、しかも手に取れるわけではない。が、これは「本物」を育てる以上に熱が入る。他機種の「ピカチュウ」のように、彼らは言われたことを忠実に実行するのではない。自分で考え、こちら側からの話しかけに対して何らかの答えを出す。さらには、向こうからも問いかけてくる。自分で未知の生物を育てているという実感が持てる。じっくり取り組むのがダメとか、シミュレーションが嫌いとかいうのは捨てて、この新しい快感を楽しむことができる「シーマン」にぜひ触れてほしい。（東京都・矢野十織・15歳）テレビ画面に向かってしゃべるのは恥ずかしいし、「シーマン」の音声認知率（反応率？）が低いなど、マイクデバイス対応という言葉に期待した人には物足りないかもしれないが、育成ゲームとしてはかなりいいデキだと思う。それに、こんなにシーマンがかわいいとは思わなかった。（兵庫県・清山広幸・20歳）最初は何が何やらよくわからなかったが、インターネットなどで調べて、やっと理解できるようになった。それくらいわからない事柄が多かった。マニュアルにも説明されていないことが多く、自分で勉強しながら飼育方法を身につけよ、と言われているみたいで、ある意味ホントの魚を育てているような感じがした。シーマンとの会話はうまくいかないことが多いが、人間っぽさを感じる。僕の場合、間違ったことを教えてしまったり（何故か、16歳で結婚していることになってるし……）。今までにない面白さがあるゲーム。オススメです。（埼玉県・達富勇弥・16歳）ゲーム前半の展開がやや遅い点や、音声認識力が思っていたよりも低いことなど、多少の問題点はあるものの、この「シーマン」という超個性的な生物の魅力に比べれば、そんなことは関係なし！ シーマンの顔が僕の顔に似ているのも個人的にポイント高し。（岐阜県・日置啓介・15歳）育て始めてまだ4日だが、意外な展開が多くてドキドキ。言葉が通じた時は素直にうれしい。家族の白い目だけが、ちょっとツラいかも。開発者のチャレンジ精神に拍手。（兵庫県・小路和明・42歳）まだ幼魚にもなってないのですが、幼虫とか見てるだけでも、なんだか落ち着くというか、ワクワクするというか……。ちょっとでも気になった人は、買って「シーマン」を観察しよう！（愛媛県・木村弘志・23歳）「シーマン」のコメントが面白くて良かったが、パターンが少なくて物足りない感じがした。成長するまで、声をかけても何を言っているのか理解できないので退屈だった。せっかちな人には向かないゲームかも……。（長野県・中澤大輔・16歳）これだけで遊ぶのもいいけれど、ジャン・ポール・ガゼーの日記（幻冬舎）を見てからだと、より楽しくなると思いました。シーマニアの人は、ぜひ買ってみてください。（岐阜県・岡本準季・14歳）音声認識率が悪いと思わせておいて、意外と鋭く心をえぐるコメントもする。このギャップがたまらない。（福島県・田代真佐人・21歳）「テレビに生息する奇妙な生物」というキャッチコピーはダテじゃない。本当にテレビの中で生きている！ そう思えるほどに、作り込まれている。（愛知県・ナイツ♡シーマニア・22歳）ギルマンになった時は、感激しました。早く会話したい！（岡山県・松岡和也・18歳）早く話がしたいのに、なかなか成長しないのでイライラさせられた。そのぶん、マッシュルーマーからギルマンに成長し、初めて言葉を交わした時の感動といったら！ 何ともいえないものがあった。自分の子供を持った時の母親の気持ちが、今わかった!?（広島県・石本美暁・17歳）ナレーターの細川俊之さんの声が、妙にゲームに溶け込んでいて違和感がないところが良かった。毎回聞いても飽きない。（大阪府・都田浩二・20歳）正直、育成モノが好きじゃないとかったるくて、やってられない。いろいろとしゃべるようになったらまあまあ楽しいが、万人受けするかというと、やや疑問。あの顔も人によっては……。（千葉県・隅田史郎・19歳）

「たたたた、たいっちょー!!　なんか、知らない間に編集部も若返りが!!」「む。まあ、ワシらも過去は振り返らない主義よ。前向きに行くで、前向きにー!!」「へー。まあ、業界的には最近いろいろなんとかしないといけないことも多いですからネェ。そのへんなんとかしてやりたいですよね、たいちょう」「む。まあ、料理人に例えて言うとだな、料理を食べてくれる人のことを考えないで料理を作り続けても、しょせん先はなかろう？　最近どうも目先の話ばかりする悪習が根付いてたりせんかの？　仮にも料理人のはしくれならば、やっぱ料理人たる初心を忘れたらいかんっ!」「…………はー、また、たいちょうの変な例え話が始まったんだな。で？　何が言いたいのかな？」「とりあえず、前向きにな!」「ほぉ。どのへんを」「とりあえず、ドリマガは週刊で年内無休合併ナシ!!　行ったるでーっ」「……ええっ!!?　なんか夏休みが取れなかったことへのイジワルに思えるんだなっ」「ううん？　そんなことはないよ（笑）、ハチくん」「むー……」

○新着対抗馬紹介 待ってたファンにはうれしい作品。もうひと味欲しい？

15着 NEW SOFT 北へ。Photo Memories

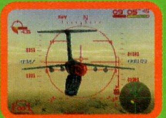


ハドソン／'99・8・5
3,800円／ETC

全投票平均点	8.8571
本誌の平均点	―

内容的にファンの人しか楽しめないと思われる。前作は札幌を中心に動いていたが、今回はそのほとんどを北海道の自然の中を中心に動いているので、よりいっそう「北へ。」らしさが表現されていると思う。ただ、札幌からわざわざ遠くの場所へデートだけのために行かないと思うのですが……。（北海道・松平俊敬・20歳）独自のシステムだった「C・B・S」がないので違和感があった。写真撮影にもゲーム性がさっぱり感じられなくて残念。値段相応といったところ？（東京都・竹内一晋・24歳）ファンディスクに終始してしまっているのが残念。せっかく収録されたミニアドベンチャーは、気持ちばかりのオマケで、「北へ。」らしいストーリーの良質さがまったく感じられない。素人レベルのシナリオには閉口させられた。とはいえ、NOCCHI氏の新作グラフィックや付録のカードなどファン心をくすぐる要素は十分にある。（東京都・新居洋樹・25歳）

20着 NEW SOFT エアフォースデルタ



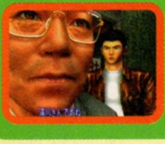
コナミ／'99・7・29／5,800円（アスキー・ミッション・スティック対応）／SHT

全投票平均点	8.625
本誌の平均点	7.66

実在する機体を使ってプレイできるところが◎。コックピット視点でやると、本物のパイロットさながらの気分を味わうことができる。グラフィックなどもクオリティが高く、「さすがコナミ！」と思わせられるところが多々あった。でも、本当に敵に当たるのかと思わせるくらい、機関砲の命中率が悪い。攻撃面をもっと簡単にしたほうがいいと思った。でも、フライトシューティングファンは、ツボにハマる内容になっていると思う。できたら、アスキー・ミッション・スティックでプレイしてみてね！（福井県・山内直人・18歳）サターン時代には、この手のフライトシューティングが発売されなかったので、この一作には期待していていました。グラフィックは遠景の不自然さがないのがいいが、夕日のシーンなどでHUDが見にくいところもあった。また、これといって売りとなる大きな特徴が少ないのも残念。（岡山県・岡直人・29歳）クリア後に出現するオマケがいくつかあるみたいなので、それを見つけるだけでも面白い。（埼玉県・遠山敏史・16歳）ナムコが発売したPS版「エースコンバット」を、コナミがドリームキャストに移植したといった感じの内容。ドリームキャストの性能を生かしたグラフィックはキレイだが、ミッション数が少なめで物足りなく感じてしまった。離着陸などもミッションの中に入れてほしかった。（東京都・川島英樹）

★特別出走馬紹介（参考記録） 噂の体験版のデキは？ オッズも参考までに

ー着 参考出走 What's シェンムー 湯川（元）専務をさがせ



セガ／'99・8・5／キャンペーン配布ソフト（VGA、ぷるぷるぱっく対応）／FREE

全投票平均点	8.7142 ※今回のみの参考点数です
本誌の平均点	―

体験版のためか、ロード時間がけっこう長いように感じられたのは残念だったが、「シェンムー」がどんなゲームなのか、少しでもわかってうれしかった。ハイエンドフェイスはリアルで美しく、天気や時間がリアルタイムで変わっていくのにも驚いた。ゲーム中のゲームができるのもすごいし、ジュースを買えるのもすごい。なんといっても、登場人物が、それぞれ自分の生活を営んでいるのはすごすぎると思った。最初、やることが多くて戸惑うかもしれないが、いつでもヘルプを見ることができるシステムなので問題はない。メモ帳のおかげで、理不尽に迷うことなくゲームを進めることもできるし。「QTE」は簡単だと思っていたら、意外と速い動きを要求されるのでやりごたえがあった。ズームして街並を見てみると、細かいところまで作り込まれているのがわかる。この街を自転車等で走り回ったり、カメラで撮影できたら最高だと思った。唯一の不満点は、少しナナメ移動がしにくいこと。もっとスムーズにできたら、と思った。それにしても、こんなゲームが実際に遊べるなんて！ 本編が楽しみです。（神奈川県・中山幸雄・18歳）遊んでみて初めて「シェンムー」がどんなゲームなのか、わかり始めた気がする。一番驚いたのは、キャラクターのハイエンドフェイスよりも、「湯川（元）専務をさがせ」。このゲーム内の街の雰囲気、生活感がイヤミなく表現されており、またゲーム中でも「自分はこの街を走っているんだ」と自然に思わせるところが、もっとも衝撃的だった。「チェイスQTE」や「バトルQTE」も面白かった。ただ、方向を変える時の細かい操作が難しいのと、ロード時間が少々長いのが気になる。あと、「今さら」元専務をさがせといわれても……と思う。また、システムはすごいが、これらがゲームの面白さに直結するかどうかが問題だと思う。（岡山県・長田尚貴・25歳）体験版とは思えないほど、よくできている。ゲームシステムは親切でわかりやすく、誰でも楽しめるものになっていて、とてもグッド。「『シェンムー』って映像はすごいけど、面白いの？」という疑問を、見事解消してくれたといっても過言ではない。この体験版のためだけにソフトを買っても、ソンはしないと思うぞ。製品版じゃあ、湯川（元）専務は出てこないし。（東京都・川上純一・16歳）これが本来のゲームか、といきなり感動。グラフィックはもちろんのこと、細部まで手の込んだ作り込みには、これまでのゲームがすべて色褪せて見えてしまうほど。「QTE」は思ったより難しいけれど、手応えがあっていいかな。ただひとつ、やや操作性が悪いのが気になった。だが、本編の発売が待ち遠しくさせるに足る体験版だった。（東京都・羽田野憲彦・16歳）実際に動いている街の人々を見ていると、本当に自然なんだなぁ、と感じられる。スミからスミまで、本当に細かいのだ。「QTE」は意外と素早い反応を要求されて、一度不良に倒されてしまったが、スリリングで楽しめた。全体を通してシステムや操作がわかりやすく、直感で進められたのもよかった。体験版としては、これ以上ないくらいのデキ。（群馬県・磯邊直樹・18歳）「QTE」は予想以上に熱くなれて、とても面白かったです。また、4人のハイエンドキャラクターがリアルタイムに動いて話しをしてくれるのも、すごくリアルで感動しました。（兵庫県・和田穂高・17歳）体験版なので、本編でこうなってほしいなぁ、という希望を書きます。まず、歩いたり走ったりの「移動」ですが、アナログキーのほうが全力疾走したり、そぉ～っと近づいたりと、いろいろな表現ができるので、このゲームに向いているんじゃないかと思います。それから顔だけじゃなく「手」の表情にも、もっとこだわってほしいです。（東京都・谷内篤史・25歳）

オッズ表全ドリームキャストソフトC

こちらは全ドリームキャストソフトの中でも下から数えて…のランキングになっているオッズ表C。まあ、C表とはいえ、ドリームキャストのタイトルはどれも堅実に遊べるとも言われているからね。気になるソフトは要注意？

順位	前回	ソフト名／データ	ジャンル	全投票平均点
36	31	SEVENTH CROSS（セヴンスクロス） ●NECホームエレクトロニクス●'98年12月23日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（172）	SLG+RPG	7.8338
37	30	信長の野望 将星録 with パワーアップキット ●コーエー●'99年3月25日発売●9,800円●VM使用ブロック数（200）	SLG	7.7804
38	32	森田の最強Reversi ●ランダムハウス●'99年4月15日発売●2,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（66～）	TAB	7.7241
39	34	デジタル競馬新聞 マイトラックマン ●ショウエイシステム●'99年4月8日発売●6,800円（VGA、通信対応）●VM使用ブロック数（200）	SLG	7.5833
40	35	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫 ●メビウス／セガ●'99年4月22日発売●6,800円（2枚組）（VGA対応）●VM使用ブロック数（12）	ADV	7.421
41	37	GODZILLA GENERATIONS ●セガ●'98年11月27日発売●5,800円（VGA、VM、ハンドル、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（6）	ACT	7.0573
42	36	生体兵器 エクスペンダブル ●イマジニア●'99年6月24日発売●5,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（4）	SHT	6.7333
43	40	インカミング 人類最終決戦 ●イマジニア●'98年12月17日発売●5,800円●VM使用ブロック数（28）	SHT	6.703
44	41	July ●フォーティファイブ●'98年11月27日発売●5,800円●VM使用ブロック数（4）	ADV	6.6582
45	38	レッドラインレーサー ●イマジニア●'99年4月29日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（12）	RAC	6.6571
46	39	超発明BOYカニパン～暴走ロボトの謎!?～ ●セガ●'99年7月8日発売●5,800円（VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（8）	RPG	6.4375
47	42	湯川元専務のお宝さがし〈キャンペーン期間限定販売／※期間終了〉 ●セガ●'99年3月20日発売●980円（VM、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（33）	ETC	6.3971
48	43	TETRIS 4D ●ビーピーエス●'98年12月23日発売●4,800円（VGA、ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（0）	PUZ	5.3529
49	44	麻雀大会IISpecial ●コーエー●'99年3月4日発売●6,800円●VM使用ブロック数（11～）	TAB	5.0454

発売中！ 近日ランクイン予定のソフト！

こちらのソフトは現在発売中の新作ソフトだけど、まだ規定の投票数にいたってないタイトルだ。こちらのソフトを買った人はドンドン投票してきてね！

順位	ソフト名／データ	ジャンル	本誌の評価	全投票平均点
?	ナイン・チェアーズ～09 Chairs～／スナッパーズ ●セーニャ・アンド・カンパニー●'99年6月24日発売●2,300円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	―	?
?	永世名人III～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～ ●コナミ●'99年7月8日発売●3,980円●VM使用ブロック数（17）	TAB	8.0	?
?	バギーヒート ●CRI●'99年7月8日発売●5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく、通信対応）●VM使用ブロック数（65～）	RAC	7.33	?
?	真本格花札 ●アルトロン●'99年7月22日発売●4,800円（ぷるぷるぱっく対応）●VM使用ブロック数（2）	TAB	5.66	?
?	世界ふしぎ発見！トロイア ●TBS●'99年7月22日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（15）	ADV	3.66	?
?	電波少年的懸賞生活～なすびの部屋～ ●ハドソン●'99年7月22日発売●1,480円（VGA、キーボード、通信対応）●VM使用ブロック数（?）	ETC	―	?
?	HEART BREAK DIARY/dps（ディープス） ●パイオニアLDC●'99年7月22日発売●1,260円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	―	?
?	アキハバラ電脳組 パタPies! ●セガ●'99年7月29日発売●5,800円（VGA、VM対応）●VM使用ブロック数（8～）	SLG	7.33	?
?	マリオネットハンドラー ●マイクロネット●'99年7月29日発売●5,800円（VGA対応）●VM使用ブロック数（31～）	ETC	6.66	?
?	チェキッ娘の見るCD／チェキッ娘 ●ポニーキャニオン●'99年8月4日発売●1,200円（通信対応）●VM使用ブロック数（1）	MIL CD	―	?

※今現在投票可能なタイトルは、ここまでのリストに載っている発売済みソフト59本です。読者レースへの参加に際しては、発売前のソフトへの投票、規定本数<最大5本まで記入可>をオーバーした投票、また組織票が判明した場合等、そのハガキのすべてがボツになってしまいますので、十分注意してください。

「いやー！ たいちょう、年内無休はいいんですけど、とりあえず週刊誌。やっぱそんな無謀なことをやるのはドリマガだけっスね（笑）」「あのな、我々の料理を食べてくれる人々がいる限り！ ワシら一生週刊でいくぞいっ」「……あのー、たいちょう。ボカァ料理人になったつもりはないんですけど……」「アホゥ！ 例え話じゃ、例え話!!」「でも、年内は、DCタイトル盛り上がりますねぇ！ もうすぐ9月のAMショーとゲームショウもありますし」「ドリマガでしか追えない充実の記事と怒濤の読みごたえは、常に今後も追求していくで。サターンの時もこの時期から忙しかったからのぉ」「そういえば、去年の今頃は隔週でやってたんですよね。一瞬（笑）」「過去は振り返らんでよ！ ワシらは。秋以降グイグイいくでー!!」「へーい……」「…………むむむ」

速報！未ランクイン新作ソフト！

今週の新着ソフトに入ってこなかったその他の新作ソフト。こちらではその速報をお届けするぞ！ オッズなどの情報は次号以降でチェックするとしてまずはインプレッションだ!!

?着 マリオネットハンドラー



マイクロネット／'99・7・29／5,800円（VGA対応）／ETC

全投票平均点 ?
本誌の平均点 6.66

システムが難解で細かい作業が要求され、しかも奥深い内容なので、初めのうちこそコツがつかめずに右往左往してしまうが、慣れてしまうとひとつひとつの作業が楽しくてたまらなくなる。プログラミングといい、数あるパーツの組み立てといい、プラモデル制作などの創作系に通づる楽しさや喜びがあった。（富山県・山本達弥・18歳）

?着 アキハバラ電脳組パタPies!



セガ／'99・7・29／5,800円（VGA、VM対応）／SLG

全投票平均点 ?
本誌の平均点 7.33

ゲーム部分はルーチンワークでしかなく、正直、面白味は感じられない。が、次々発生するイベントのおかげでプレイ意欲が削がれることはまったくない。ネットワークが広がるのは楽しいし、アニメ版からのファンにも楽しめる内容がうれしい（個人的には北浦和うずらの登場が）。残念なのは、通信非対応なこと。（大阪府・児玉誠・27歳）

?着 バギーヒート



CRI／'99・7・8／5,800円（VGA、ハンドル、ぷるぷるぱっく、通信対応）／RAC

全投票平均点 ?
本誌の平均点 7.33

レースゲームは好きでよくプレイするのだが、このゲームは、そんなゲーム群の中でも特に操作が難しい！ AIデータで遊べるところなど、このゲームならではの要素はいいのだけれど、ライン取り、セッティングともに極めてシビアに作られている感じがする！ それだけリアルだってことなのかな？（愛知県・近藤哲司・32歳）

?着 マイクデバイス



セガ／'99・7・29／（シーマン同梱のみ）／音声認識周辺機器

全投票平均点 ?
本誌の平均点 —

音声認識が甘いだのなんだのと、一部で使いにくいようなことが言われているけれど、私は全然気にならなかった。大きな声でなくても大丈夫だったし、密着してしゃべる必要もなかった。それより、今後対応ソフトがドンドン発売されることに期待したい。（東京都・矢野十織・15歳）

オッズ表ドリームキャスト周辺機器&その他

順位	前回	周辺機器名／データ	全投票平均点
1	1	ぷるぷるぱっく ●セガ●'99年3月4日発売●1,800円	9.3295
2	3	超発明BOYカニパン あそんでキッドDCDC（デシデシ） ●セガ●'99年4月22日発売●2,980円（※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム）	8.8571
3	2	アスキー・ミッション・スティック ●アスキー●'99年4月22日発売●7,600円	8.8235
4	4	アーケードスティック ●セガ●'98年11月27日発売●5,800円	8.5548
5	6	レーシングコントローラ ●セガ●'99年1月28日発売●5,800円	8.4417
6	5	ジャイアントチャンネル ●セガ●'99年5月20日発売●2,980円（※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム）	8.4313
7	7	ドリームキャスト・VGAボックス ●セガ●'99年1月14日発売●7,000円	8.3978
8	8	ドリームキャストガン ●セガ●'99年3月25日発売●3,000円	8.347
9	9	つりコントローラ ●セガ●'99年4月1日発売〈現在ソフト同梱版のみ〉●単品予価5,800円	8.2222
10	10	ドリームキャストコントローラ ●セガ●'98年11月27日発売●2,500円	8.0979
11	11	ドリームキャストキーボード ●セガ●'98年11月27日発売●4,500円	8.0424
12	12	ビジュアルメモリ ●セガ●'98年11月27日発売●2,500円	7.8238
13	13	ポップンコントローラ ●コナミ●'99年2月25日発売●4,990円	7.6645
14	14	ドリームパスポート ●セガ●'98年11月27日発売●本体同梱（非売品）	7.2608
15	15	モスラドリームバトル ●セガ●'98年12月23日発売●2,980円（※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム）	6.6315
16	16	ガメラドリームバトル ●セガ●'99年3月25日発売●2,980円（※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム）	5.9166
17	17	あつめてゴジラ〜怪獣大集合〜 ●セガ●'98年7月11日発売●2,500円（※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム）	5.6728

※周辺機器への投票は、基本的に操作性や使用感など、評価の対象となる周辺機器を投票してください。S端子ケーブルなどのケーブル類などは、投票があっても掲載しないことがあるので要注意（※ただしカウントはしています）。

場外馬券場 夢馬主の声

●「ジャイアントグラム」で早速友達がレスラーをエディット。名前は「キンコンカーン」。ディスク派か!?（千葉県・高瀬信衛・23歳）

●DCのゲームはやればやるほどハマるゲームが多いけど、ソフトの本数に比例してビジュアルメモリも増えてきた（すでに5個もある）。なんとかしてくれー。（三重県・中寿和・26歳）

●「デス様2」にぷるぷる×4とDCガン×4とマイクを付けて「真・恐怖の大王セット」29,800円というのはどう？（群馬県・関口雅彦・16歳）

総評 年末に向けて盛り上がるDC!!

DC登場以来、年末年始に出たタイトルを超える新作がなかなか出てくれなかったけど、いともあっさりとそれらを抜き去る超大物ソフトがついに登場してくれたね。このあと年末に続くソフトも話題作ばかり！ 今後のDCはさらに熱いぞ!!

↓応募方法はこちら！年内はセガサターンも受付け中!!

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名に（※正解者多数の場合は抽選で）、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週は期待の続編「ポップンミュージック2」の予想をしてもらおう。この新作は、ドリームキャスト読者レース初登場時に、何着で登場するかな？ 右の例のように書いてね。

今週の着順予想 「ポップンミュージック2」は何着だ？



【隊長さんの予想】尻上がりで9点台に来た「ポップン」の続編。5着で！
【ハチの予想】んーと…。僕は7着でどうかな？

当選者 8/13・20号
8/13・20着順予想「ソウルキャリバー」は、今週1着で初登場。正解率は96.75%の大盤振る舞いのため、当選者3名は大抽選大会で決定。愛知県・滝沢保宏君、和歌山県・中岡義男君、兵庫県・桑田美由紀さんにはソフト1本だ！ 待っててね。

オール読者レース 参加者大募集中！

オッズ予想ゲームでダブルチャンス！

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は「新日本プロレスリング闘魂烈伝4」の予想をしてもらおう。この新作がドリームキャスト読者レースに初登場するときのオッズは何点かな？ 右上の例のように書いてくれ。

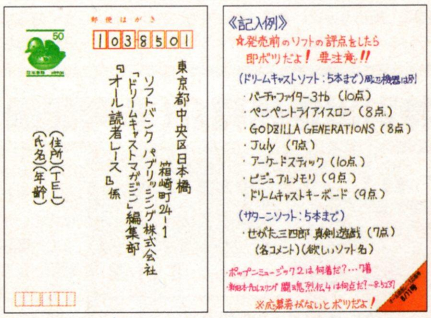
今週のオッズ予想 「新日本プロレスリング闘魂烈伝4」は何点だ？



【隊長さんの予想】うお、意外と読めんぞ、これ。8.4752とかでどうよ？
【ハチの予想】僕はちょい上、8.8354なんだなっ。

当選者 8/13・20号
8/13・20号オッズ予想タイトル「プロ野球チームをつくろう！」は、今週9.2853の高オッズでランクイン。この結果に対しての近似予想者は多数。なんと愛媛県・堀田孝君と神奈川県・濱田真司君はピタリ賞をマーク!! ソフト2本送るぞ!!

ハガキの書き方



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用アーケード・スティックとビジュアルメモリのセットとお好きなソフト（セガサターン、ドリームキャストどちらでも可）1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券（P.22の左下のモノを使用のこと）を貼って、②ドリームキャストもしくはサターンのやったことのあるソフトに評点をつけ（発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、周辺機器も随時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、コーナー内でするよ。今号の締切は8月26日（当日消印有効）だ。

毎週の特別プレゼント！

アーケードスティック&VM（ビジュアルメモリ）



ドリームキャストユーザーなら、持っていても損はしないこのセット。今週も、第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった全応募者の中から抽選で5名様に、ラストチャンスがあるからね。ドンドン送ろう！

当選者 8/13・20号
最後は、8/13・20号応募者プレゼントの発表だ。今週は、滋賀県・安西敦夫君、島根県・松本英明君、北海道・小林祐子さん、埼玉県・早阪俊介君、東京都・関隆之君の5名に決定だ。おめでとう。プレゼントが届くのを待っててね！

「たいっちょー!」「うむ？」「最後は、発表がまだたった、8/6号着順予想『シーマン〜禁断のペット〜』の着順予想の当選者発表をやるっスー!!」「む」「結果は7着。惜しい！ ボカァ8着だったんですけどね（笑）。ま、僕がかするぐらいだから、正解者も多いわけで……」「うむ」「膨大な正解者の方の中から、これまた厳正な大抽選会のもと、香川県・橋本昌也君、大阪府・高野奈津子さん、佐賀県・藤田直樹君の3名に当選者決定!!」「うむ。で、次号は？」「いやー、スゴイっスよぉ!! 初公開タイトルもドドーンと5連発、期待のタイトルも続報がドドーンと!!」「ソウルキャリバー両面ポスターも付いてお買い得！」「これは買うしかないッスよぉ！」「おおっ!!」

オール読者レース応募券 9/3号

WEEKLY 発売直前のドリームキャストソフトはこれで完全チェック!!

Dreamcast ドリームキャスト ソフトレビュー SOFT REVIEW

このコーナーの見方 このコーナーは、発売予定１週間以内のドリームキャスト新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の“参考意見”としてご覧ください。

点数について
各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。
- ●1～2……製品レベルではない。
- ●3～4……あまりいい点がなく、不満点が目立つ。
- ●5～6……不満点が目に付くが、いい点の方が目立つ。
- ●7～8……自分なら、このソフトを買って遊びたい。
- ●9～10……このソフトは買い！ 他の人にもオススメできる。

女性ユーザーズ
女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。
今週のメンバー ●REI ●出口かおり

担当ライターズ
最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。
今週のメンバー ●サマライ旗野 ●菅（Suge） ●電波宙年 ●金子光晴

ゲストライターズ
ドリマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。
今週のメンバー ●馬波レイ ●漁ん ●いしぱん

8月20日～8月26日
▼発売予定ソフト

COOL BOARDERS BURRRN!

8月26日発売



- ●ウエップシステム
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●SPT（スノーボード）
- ●バックアップあり（4ブロック～）
- ●1～2人用（対戦）
- ●VGA、VM、ぶるぶるぱっく対応

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 8.0

華麗に連続トリックを決めろ！



いまだかつてないスケールのスノーボードゲームが登場。タイムアタックやトリックを極めたりと、自分流の遊び方でクールボーダーズの世界を堪能できるようになっている。

Vol.26　40Pへ

スピード感と浮遊感

スノボゲームはあんまりやったことなかったけど、これは気持ちいいね！ レースゲームとも違うし、アクションに近いかな。とにかくスピード感は半端じゃなくすごい。BGMもさらにその感覚をあおってる。しかも複雑そうに見えるトリックが、意外に簡単な操作で出るのはうれしいね。さすがにガチャプレイじゃだめだけど、ちょっと練習すれば思うように出せる。コースの構成がちょっとわかりにくいことを除けば、手軽だし気持ちいいし、初心者にもオススメするよ。隠しコースを探すのも熱いしね。（REI）

8

ぶっ飛んでるだけじゃないんだゼィ

操作は至って簡単だけど、制限時間とかコースの作りなど基本的な難易度は高め。スノーボードを知らないと「なんで転ぶの？」って部分も多いだろうし。でも、それはそれだけリアルってこと。その部分さえ乗り越えれば、自由度の高いコースを手探りで滑るスリリングさが味わえるうえに、こんなトコ滑れちゃうの？的発見があったりとか、このボードでこのキャラならこんなトリックがココで決められるとか、いろいろな楽しみ方ができちゃう。さらにたくさんの隠し要素（今後記事で紹介していきます）もアリと、もう一生遊べる程っス。（サマライ）

8

敷居は高いがハマり度高し!!

プレイ前は正直「レースゲーム＋αでしょ」とか思ってたし、すべてのボタンを使う複雑な操作や、制限時間のシビアさに面食らった。が、そんな理由で投げ出すには、もったいなさすぎる作品。次々と景観を変えていく現実離れした（誉め言葉）コースは、ビジュアル的なインパクト大。そこを猛スピードで滑走する様子がうまく再現され、スリリングな疾走感が味わえる。さらに、ルート取りやトリック（技）の組み立てなど攻略要素も多く、なおかつそれらがスゴク楽しい。見た目のダイナミックさと、緻密なゲーム性が同居する良作ナリ。（馬波）

8

機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

8月26日発売



- ●バンダイ
- ●6,800円（全年齢推奨）
- ●SHT（3Dシューティング）
- ●バックアップあり（6ブロック）
- ●1人用
- ●VGA、通信対応

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.33

地球侵略作戦が始まる……



コクピットビューの3Dシューティング。一年戦争を舞台に、ジムのパイロットとなってミッションに挑む。通信対応で、さまざまなサービスが受けられるのも見逃せない。

Vol.26　60Pへ

コレが戦争ってヤツなのね

初代ガンダムの頃は、他のロボットアニメにはなかった戦争の描写に惹かれたものです。このゲームには、そんな戦争に巻き込まれた、名も知らぬ人々の実感を感じることができると思う。華やかさとは無縁の、地味な戦闘の繰り返し。戦地には民間人もいるし、部下にも家族がある。作戦中は自分の身を守りながらも、部下に的確な指示を与えなければならない。操作に慣れるまで時間がかかるが、難しいものではない。知らず知らずのうちに、戦いながら指示を出す自分がいて、指揮官気分を満喫できるのは驚き。（REI）

7

オマケディスクにも期待したい

なんといっても「ガチョガチョ歩く」操作感がたまらない。モビルスーツ（MS）はもちろん架空のものながら、「それに乗って戦っている」と思わせる臨場感はかなりのもの。MS同士が接触すると鳴り響く「ガイーン」という金属音、サーベルで斬りつけた時の「あの」効果音まで原作のままだし、仲間をけしかけてスキを作るといった戦略性も悪くない。ただ、そうした部分が良いだけに、全体のボリューム感（MSの種類・マップ数）が少なめなのが惜しいところ。外伝としての物語は、個人的にはお気に入り。渋いぜディンゴ小隊。（菅）

8

雰囲気は良い

ムービーからゲーム中の画面まで、全編が格好良い！ しかし戦闘中にいちいちメニュー画面を開かなくてはならない場合が多く、それらをテンポ良く堪能できないのがツライ。せめてレーダーのレンジがもう少し広ければ良かったのになぁ。それともうひとつ、各ミッションの攻略法がほとんど変わらないのも気になる。最終作戦以外はどのミッションでどの機体に乗っても、やってることが一緒なんだよね。連邦軍の一部隊の作戦活動をシミュレートすると、こんな感じなのかもしれないけど。全体の雰囲気はかなりシブめです。（漁ん）

7

レビュアー紹介

このレビューを書いている人はどんな人？ そんな疑問を持った人は、ここをチェック！ レビュアーのコノミがわかるぞ。

REI 初代ガンダムの頃は小学生でしたが、あの画面には映らない死んでいく人々を感じる人間ドラマにビックリしたものです。

出口かおり 「どこでもいっしょ」を入手。が、ライブ中に呼び出されてひえ～っ！ 覚えさせた言葉も偏ってるもんだから、妙にカルトな会話ばっか。気味悪。

サマライ旗野 今月はテクノの祭典レインボウ2000!! 絶対行って踊りまくるぞ!! それと、電波宙年氏がWS「テラーズ」をはじめたのでクリア済みの僕が内容を……（笑）。

菅（Suge） MSの中ではドムが好き。バーチャロイドではライデンが好き。ゴツイのが好き。ビームも好き。ディンゴ小隊の濃ゆい顔も好き。

馬波レイ 新しモノ好き。トリックでBGMが変化するフィーチャーにはビビビッとキましたよ。やるな、「クールボーダーズ」&ウエップシステム。

漁ん テンポのいいゲームが好き。次々とおもしろポイントがやってきて密度の高いヤツ。要するに退屈が嫌なんですね。濃くして。

機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION

8月26日発売



- 角川書店／ESP
- 6,800円（全年齢推奨）
- SLG+ADV（シミュレーションアドベンチャー）
- バックアップあり（17ブロック）
- 1人用
- VGA対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.66

今年の夏も「ナデシコ」最新作！



プレイヤーはナデシコB艦の艦長になり、クルーたちとミッションを遂行することに。TVシリーズ、劇場版のオリジナルスタッフによる、最新版「ナデシコ」を味わえる。

Vol.26　66Pへ

女性ユーザーズ
ファンなだけじゃぁ……

グラフィックは全般的にきれいです。特にメカ関係はフォルムも動きも美しいので、戦闘シーンも楽しめます。戦闘もそう難しくないので初心者でも全然OK、それでもダメならオプションで難易度が選べるってのもうれしい配慮です。ただ期待していたよりアドベンチャー部分が少なかった。特に立ち上げて2時間はただただ戦闘の連続。ゲームに慣れるためとはいえ、クルーと話す機会がもうちょっとあるとうれしかったんだけど。それとエステバリスをたくさん出撃させると進行が激遅くなるのがツラい。面白いけどね。　（かおり）

7

担当ライターズ
文字どおりの最新作

ゲーム内容はシミュレーション寄りで、アドベンチャーはオマケ的。ただ設定やストーリーは、さすが劇場版スタッフの手によるもので、細かい部分にまで気が配られていて大満足。シミュレーション戦闘は、“熱血”の部分をIFSというパラメータに置き換えるなど、ナデシコの世界観をうまく取り入れることに成功している。難易度は2種類用意され、オートモードもあるなど好みに応じて楽しめるのもいい。欲を言えば戦闘シーンで、パイロットが必殺技を叫んだりすれば、もっと熱血できたかな。劇場版にハマった人は、ぜひプレイすべし。　（電波）

8

ゲストライターズ
設定を生かしたシステムが消化不良？

原作の設定に沿い、艦載機動兵器のエステバリスも含めて戦艦ナデシコは序盤から強い。相転移エンジンを利用した戦闘システムは、エステバリスが強いお陰であまり気にしなくてもいい感じ。また、レベルアップしやすくドンドン強くなるため、戦略性が希薄に感じられる。逆にSLG初心者でも、登場キャラが織り成すドラマやクールなメカ同士の宇宙戦争が手軽に楽しめる。ブリーフィングでの作戦選択により、1シーンで複数の状況下からの戦闘が選択でき、複数回プレイも楽しめる。が、アクセスの多さが気になるなぁ。（いしぱん）

5

ドリームキャストマガジンスペシャルレビュー

今回は「COOL BOARDERS BURRRN!」を、タレントの五十嵐りささんにお願いしました。

五十嵐りさ



1979年12月10日生まれ、東京出身、O型。T158/B84/W58/H86。添田めぐみさんと2人でBe-Be（べべ）を結成。お笑いタレントを目指し、日々ネタの仕込みに余念がない。NTV『号外！爆笑大問題』（毎週水曜24:01〜）レギュラー。9月25日より東中野・BOX東中野で上映される映画『女我（メガ）レディース』ではプロレスラー役に挑戦している。

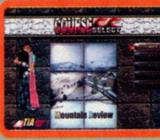
私ドリームキャスト持ってますよ。アクションが好きで、「ダイナマイト刑事2」はクリアしちゃいましたし、「ハウス・オブ・ザ・デッド2」とか、「セガラリー2」も持ってます。最近買ったのは「シーマン」。なかなか卵がかえらなくて苦労してます。ゲームはお兄ちゃんの影響でやるようになったんですけど、今は私の専用マシンになってますね（笑）。

これはスノボのゲームですね。キャラクターも今どきっぽくて、外人さんがまたカッコいい！　キャラクターによっていろんな技が出せるんですね。もうドリームキャストって凝ってますよね。人間もリアルだし、特に“高木ブーさん”はお気に入り。どう見ても「スノボ、やらないでしょ!?」っていう感じが可愛いです（笑）。それに周りの映像もキレイだから、見てるだけでも面白いです。しかも遊園地のオバケ屋敷でスノボなんてできないですよ、普通。でも実際にやってみると、初心者でも簡単に楽しくできますね。まぁ、トリックは慣れが必要ですが（笑）。私もスノボはやったことあるんですけど、こんな風に滑れたらいいでしょうね〜。そして何といっても対戦！　画面がどんどん小さくなるから、「技出さなくちゃ！」っていう緊張感もあるし、「コノヤロー!って」ムキになっちゃいます。これは買います……というか持って帰りたい（笑）。点数はもちろん10点満点。友達にも売り込んでおきますよ！



▶COOL BOARDERS BURRRN!

プレイタイトル



個性的なキャラクターにボード、そして数多くのコースが収録されている。

発売前新着ソフト チェック！

今週は65分以上のアニメーションが収録された「かってに桃天使！」と、通信機能を利用したエディットが新鮮な「闘魂烈伝4」をチェック！

dancing blade かってに桃天使！完全版

9月2日発売



- コナミ
- 5,800円（全年齢推奨）
- ADV（インタラクティブアニメ）
- バックアップあり
- 1人用

使用サンプルの完成度 100%

Vol.26　104Pへ



桃から生まれた桃姫がやってきた！

PSで発売されたインタラクティブアニメの移植作。PS版にはなかった新規ムービーを加えたディレクターズカット版となっている。

システム的にはアドベンチャーだが、全編がアニメムービーで展開されるため、分岐のあるアニメを見ているような印象。シナリオは大きく2つに分かれ、ヒロインの桃姫が桃天使に変身するシリアスなシナリオと、サブキャラのお狗とキジメが活躍するドタバタコメディを楽しむことができる。ゲームをプレイするというよりも、ビデオアニメ感覚で手軽に楽しめる作品だ。　（金子）

新日本プロレスリング闘魂烈伝4

9月上旬発売予定



- トミー
- 6,800円（全年齢推奨）
- SPT（プロレス）
- バックアップあり
- 1〜4人用（同時）
- ぷるぷるぱっく、通信対応

使用サンプルの完成度 100%

Vol.26　98Pへ

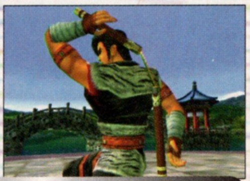


レスラーエディットは超オススメ！

新日本プロレスの闘いをリアルにシミュレート。多彩な試合形式の他、オリジナルレスラーを自在に作れるエディットモードも熱い。

実際のプロレスで行われる試合形式のほとんどを網羅しているのはもちろん、入場シーンや試合後のパフォーマンスなども再現し、プロレス興行の魅力をあますところなく堪能できる。またドリームキャストの通信機能を使ってサーバー上にプロレス団体を設立したり、全国のプレイヤーが自作したレスラー同士の団体対抗戦を開催したりとダイナミックな企画展開にも期待。　（漁ん）





祝!猛烈大ヒット! 全DCユーザーに贈るドリマガ Scoopネタを連発!!

驚異の裏技を一挙大公開!!

爆笑必至の周辺機器裏技はドリマガ体験版にも対応!! 今すぐ遊べ!!

ALL ABOUT SOULCALIBUR PART 3

夏の最後!! キャリバーを遊びつくせっ!!

ソウルキャリバー

- ナムコ
- 発売中(8月5日発売)
- 3D武器格闘
- 5,800円
- 1～2人用
- VGA、ぶるぶるぱっく、通信、アーケードスティック対応
- VM使用ブロック数(12～)



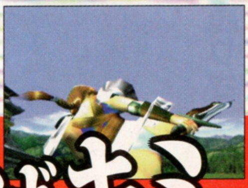
ナイトメアが目印の体験版。シャンファとマキシで遊べるが、特につりコンでのマキシのプレイはオススメ!!

一発目の超裏技はキミのドリマガ体験版でも試せるぞ!!

つりコン、ポップンコントローラ、レーシングコントローラ、そしてキーボードは、8/27増刊号のドリマガ体験版にも対応している。君の「ソウルキャリバー」が10倍楽しくなるこの裏技は絶対体験しよう!

まだまだ公開していないウラ技もあるが、ちゃんとドリマガでフォローしていくのでご安心を。今回も必見!





この4つのコントローラで遊べばキミ

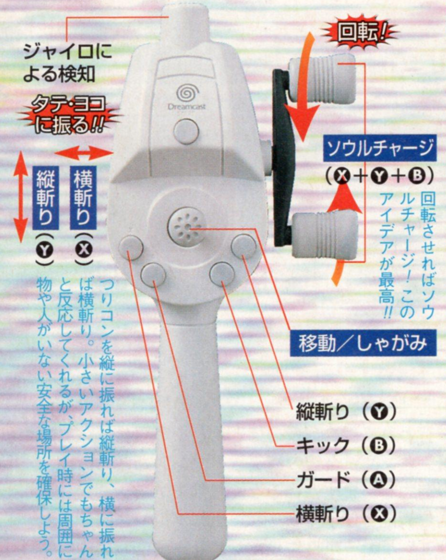
爆笑必至! 対応周辺機器その1

最高に熱い!剣の動きを体感せよ!!

つりコントローラ

(「ゲットバス」同梱版のみにて入手可能)

現在は「ゲットバス」同梱版でしか入手できない「つりコントローラ」でなんと「ソウルキャリバー」を遊ぶことができるのだ! 内蔵されたジャイロで縦振りが縦斬りに、横振りが横斬りに対応。つりコンを武器である剣に見立てた驚異の裏技だ(笑)。縦斬り+横斬りは、回転させるように素早く振ることで入力できるぞ。



つりコンを縦に振れば縦斬り、横に振れば横斬り。小さいアクションでもちゃんと反応してくれるが、プレイ時には周囲に物や人がいない安全な場所を確保しよう。

回転させればソウルチャージ! このアイデアが最高!!

マキシのヌンチャクは最高にハマる!!



このコントローラを使うなら、連係が豊富なマキシがプレイしやすい。

つりコントローラ対応表
アナログ方向キー=十字ボタン
Aボタン=Aボタン
Bボタン=Bボタン
Xボタン=Xボタン
Yボタン=Yボタン
スタートボタン=スタートボタン
横振り=Xボタン
縦振り=Yボタン
リール巻き=X+Y+Bボタン

namco VS開発部より

まさにキャリバーを「体感」してもらうためのコントローラです。一度武器を振る感覚を知ってしまえば、あなたはもう「歴史に選ばれし戦士」です。ただし、「つりコンでソウルキャリバーをプレイしている」状態は大変危険です。周辺に以下のものがある場合は、それを片付けてから遊びましょう。●ヒト…本当のバトルになります。●花瓶……絶対に壊れます。人生とはそういうものです。●できたてのラーメン…やけど→食べられなくなる→泣ける=3HITコンボです。なお、オススメのキャラはアイヴィー。コードを鞭の様にくねらせれば気分は女王様。「つりコンこそ私の宝!」プラグすっぽ抜けに要注意!

今すぐ試せ!! この熱さは業界内でも騒然!! 大絶賛(笑)!!

このつりコンを使ったプレイには、多くの業界関係者が、早くも絶賛の声を上げている! キミの家にやってきた友達に、いざつりコンを手渡して、「ソウルキャリバー」をやらせた日には、その評価はさらに上がること間違いなし!! まさに体感ゲーム!! ついでに2人ともつりコンを使って対戦すれば、メチャクチャ盛り上がるぞ(笑)。これは必見だ!!



セガの「VF3」スタッフの加来氏も大絶賛、遊べ!!

※この2Pで紹介している周辺機器は正式な対応ではありませんので、うまく作動しない場合もあります。

ノリノリだぜ！ 流行の音ゲー感覚で!?同時押しを極めろ！

対応周辺機器その2

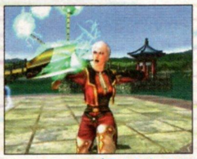
ポップンコントローラ（コナミ／4,990円）



9つのボタンに対応している「ポップンコントローラ」でも「ソウルキャリバー」のプレイが可能だ。DCは他のゲームハードと異なり、コントローラの種類を本体がちゃんと識別している。すなわち、プログラムの段階からちゃんと対応をしているというわけだ。まさに音ゲー感覚で「キャリバー」を楽しめるこの裏技。ナムコVS開発部の遊び心には頭の下がる思いだ。

ポップンコントローラ対応表
Aボタン＝十字ボタン左
Bボタン＝十字ボタン上
Cボタン＝十字ボタン下
Dボタン＝十字ボタン右
Eボタン＝Ⓐボタン
Fボタン＝Ⓧボタン
Gボタン＝Ⓑボタン
Hボタン＝Ⓨボタン
Iボタン＝Ⓑボタン

音ゲーよろしく同時押しを極めることが、このコントローラでのプレイをアツくする！ 特に方向入力の同時押しは音ゲーに慣れている人ならではの芸当とも言えよう。ノリノリのプレイでイケちゃうかも。



8WAY-RUNを極められるかどうかがカギ。新たなハンデキャップ戦が楽しめる？

namco VS開発部より

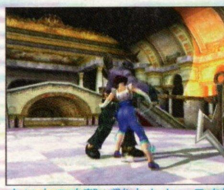
操作する快感を追求してきた「ソウルキャリバー」。裏対応のコントローラでの操作感覚が気持ちいいかどうかは、皆さんに体験していただくしかありませんが、実は、担当のプログラマーが勢いで組み込んだネタですから、仕様書とか作ってないんです（笑）。ちなみに、このポップンコントローラ。バカでかいボタンは、大味なプレイにピッタリです。シャンファを選択していても、アスタロスを操作しているかのような、不思議な感覚をお楽しみください。開発部からのオススメのキャラはマキシ。まさにリズムよく遊べます。

namco VS開発部より

走りにこだわれ！ 8WAY-RUNをハンドルで極めろ!!

なんと言っても、8WAY-RUNの操作が気持ちいい「ソウルキャリバー」。「走り」にこだわるあなたのために、この周辺機器にも無理矢理対応させました（笑）。ちなみに「ドリフト」はできません。あしからず。ところで、レーシングコントローラを使って、オススメできるキャラですが、特にありません（笑）。ただ、新しいガードインパクト「ハンドル捌き」で、相手の側面を取ることができるのはこのコントローラだけです！（嘘）

なんと「キャリバー」はレーシングコントローラにも対応している!! 特に移動がハンドル周りだけですべて行えるのはポイントが高い。シフトパドルで横移動ができるので、走り中の攻撃も意外と出しやすく、ハンドルを切りながらのプレイは結構燃えるぞ（笑）。編集部のオススメキャラは豪快なアスタロスや、ロック。激しいプレイもこれなら大丈夫（？）。



走り中の攻撃が強力なキャラを選んでプレイするといいかも。

レーシングコントローラ対応表
＋ボタン＝十字ボタン上
ーボタン＝十字ボタン下
ハンドル左＝十字ボタン左
ハンドル右＝十字ボタン右
Aボタン＝Ⓐボタン
Bボタン＝Ⓑボタン
Lレバー＝Ⓧボタン
Rレバー＝Ⓨボタン



ハマると熱い！ ハンドルさばきに熱くなれっ!!

対応周辺機器その3

レーシングコントローラ（セガ／5,800円）

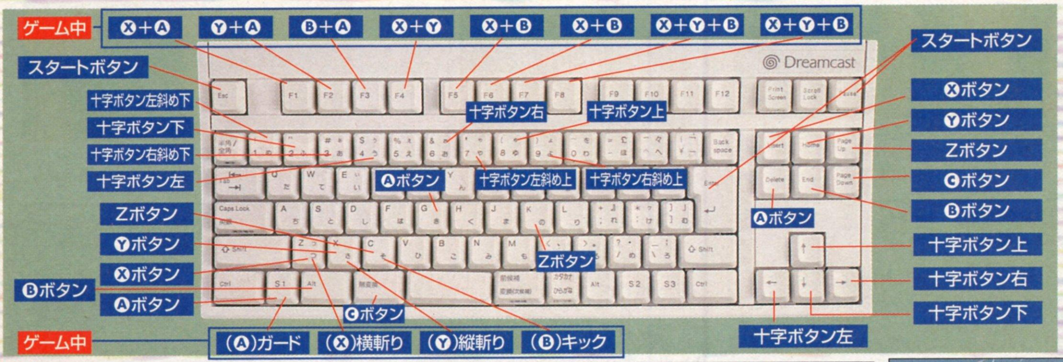
のソウルキャリバーは生まれ変わる!!

ここまでやるか！ PCのゲームユーザーの気持ちがわかる!?

対応周辺機器その4

ドリームキャストキーボード（セガ／4,500円）

パソコンでゲームをプレイしているユーザーの気持ちがわかるのがこのキーボードでのプレイ。なにしろ、キーの多さがハンパじゃない！ 下の対応表をチェックしつつ、キーを把握できるかどうかが勝利のカギを握る（それほど大げさなモノじゃないけれど……）。斜め入力に専用のキーが用意されているのがキモだ。



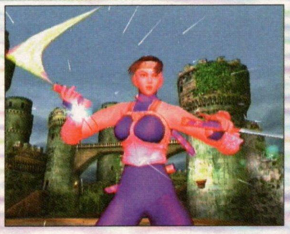
namco VS開発部より

複雑な操作もキー1つで一発変換！ これからの時代はコイツです!!

パソコンユーザーの方には、やっぱり普段から使い慣れた入力デバイスのほうが良いだろうと我々も考え、キーボードにも対応させました。面倒な同時押しコマンドも、ボタンひとつでOK！「ブラインドタッチで格闘ゲーム」の時代を先取りです（笑）。なお、キーボードを使ってのオススメキャラはタキです。まさに手数で勝負！ 一人前に操作できれば、一見あなたは、プログラマーのように見えることでしょう（笑）。

【キーボード対応表】

カーソルキー上＝十字ボタン上	無変換キー＝Cボタン	Kキー＝Zボタン
カーソルキー下＝十字ボタン下	Zキー＝Xボタン	※ゲーム中
カーソルキー左＝十字ボタン左	Xキー＝Yボタン	S1キー＝（A）ガード
カーソルキー右＝十字ボタン右	Cキー＝Zボタン	Zキー＝（X）横斬り
数字キー1＝十字ボタン左斜め下	INSERTキー＝Xボタン	Xキー＝（Y）縦斬り
数字キー2＝十字ボタン下	HOMEキー＝Yボタン	Cキー＝（B）キック
数字キー3＝十字ボタン右斜め下	PAGE UPキー＝Zボタン	F1キー＝Xボタン＋Aボタン
数字キー4＝十字ボタン左	DELETEキー＝Aボタン	F2キー＝Yボタン＋Aボタン
数字キー6＝十字ボタン右	ENDキー＝Bボタン	F3キー＝Bボタン＋Aボタン
数字キー7＝十字ボタン左斜め上	PAGE DOWNキー＝Cボタン	F4キー＝Xボタン＋Yボタン
数字キー8＝十字ボタン上	PAUSEキー＝スタートボタン	F5キー＝Xボタン＋Bボタン
数字キー9＝十字ボタン右斜め上	ENTERキー＝スタートボタン	F6キー＝Yボタン＋Bボタン
S1キー＝Aボタン	ESCキー＝スタートボタン	F7キー＝Xボタン＋Yボタン＋Bボタン
ALTキー（左のほう）＝Bボタン	Gキー＝Aボタン	F8キー＝Xボタン＋Yボタン＋Bボタン



シャンファやソン・ミナあたりもイケてるのでは？と予想。

次のページからはさらに製品版を使った裏技を連発っ!!

まだまだあるぞ!! 裏技CHECK!!

1 メタルモデルと3rdカラーのキャラをキミはもう見たか!?

Metal Model（メタルモデル）

メタリックに輝くキャラクター達

業務用にあった「半透明モデル」のDC版仕様とでもいうべき「メタルモデル」。輝くキャラの表現が非常に美しいこのモデル、1st、2nd、3rdの違いもちゃんと再現しているぞ。

ある条件をクリア後、Rボタンでキャラを決定!



アイヴィー1stのメタルモデル。エフェクトが絡むとさらに美しく見えるのがメタルモデルの特徴だ。



ナイトメアの甲冑もメタリックになるとさらにゴージャスに。



シャンファの2ndメタルモデル。1st、2ndの違いもわかる。



業務用の半透明モデル同様、プレイヤーキャラとしてモデルが使える。

3rd Character（サードキャラクター）

決定はⓎボタンで!

お待ちかねの3rdモデルの使用法も公開しよう。まず、右下のスペシャルアート表を見てもらいたい。「3rdモデル追加」と書かれた個所のアートを購入すると、3rdモデルが1キャラずつ使用可能になる。その順番は下に書かれている通り。対象スペシャルアートを買うごとに、シャンファ→ソフィーティア→マキシ→ヴォルドと選択可能になるのだ。ちなみに、ジークフリートに関しては、出現時から選択可能になっている。

ミッションバトルモードでそれぞれの絵を購入!



3rdモデル追加のスペシャルアートを購入するごとに、使用できる3rdモデルが増える。

ヴォルド　4番目に使用可能になる



白を基調としたオリジナリティあふれる3rdモデル。揺れモノもちゃんとある、ヴォルドならではのエグいモデリングだといえるだろう。

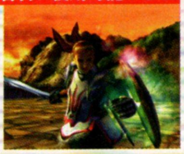
マキシ　3番目に使用可能になる



一部のアーケードプレイヤーの間では、「北斗の○」仕様と呼ばれていたモデル。上着の毛並みが美しく揺れるあたりが要チェックポイント。

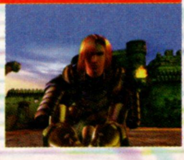
ソフィーティア　2番目に使用可能になる

いかついヨロイに身を固めた3rdは、まさに「強い女」を体現したかのような衣装となっている。チラリズム派には少々もの足りないか？



ジークフリート　最初から使用可能

業務用では2ndモデルであったものが、新規の2ndモデルによって格下げ（?）になったもの。1stモデルの色違いバージョンとなっている。



まだまだあるぞ!!DC版 ソウルキ

まだまだあるぞ!! 裏技CHECK!!

2 ランダムセレクトカーソルの出現について

デフォルト以外のキャラを使用可能にすると出現

タイムリリースキャラなど、デフォルト以外のキャラクターを使用可能にすると、同時にランダムセレクトカーソルが出現する。その時点で使用可能なキャラが選択されるぞ。



「?」にカーソルを合わせて決定するまで、誰が選択されるかわからないのだ。



初期状態にはなかったランダムカーソルは、デフォルトキャラ以外のキャラクターが使用可能になると同時に出現するのだ。

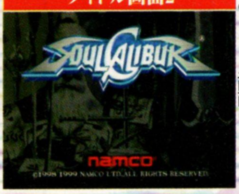
まだまだあるぞ!! 裏技CHECK!!

3 タイトル画面はいくつある!?

条件をクリアしていくと変化する!!

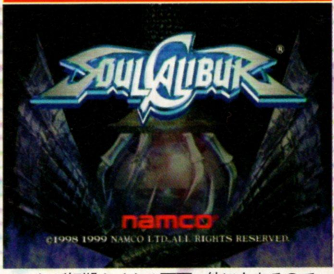
様々な隠し要素のあるこのゲームだが、その条件の達成過程において、タイトル画面が変化することに気づいていたか？　インフェルノまでの全キャラを使用可能にすると……。

タイトル画面2



インフェルノまでを使用可能にすると、エッジマスターがバックに大きく描かれているこのタイトル画面になる。

初期状態のタイトル画面



これが初期タイトル画面。他にもあるので、ぜひ探そう。見たことのないものもあるかも。

namco VS開発部より

新キャラ（?）セルバンテスとエッジマスターの秘密を語る?

世取山「今回DC版でまったく新しいキャラとして登場しているセルバンテスですが、実はアーケード版の時にも、途中まで作っていたキャラクターだったんですね。でも、そのまま作り込んでいたら、製品が出ない……ということで、最終的にアーケード版には入らなかったんです。で、今回DC版の話が来て、開発機材も入ってきたときに、モーションチームがヒマなときに、『せっかくだからセルバンテスでも作るか』ということで、システム12（アーケード版の基板）の上でまずはチクチクと作っていって、ドリームキャストの映像ができ上がってくるころには、セルバンテスのキャラクターもでき上がってきていたんですね。セルバンテスに関しては、デフォルト（基本の10キャラ）の誰かを基にしているわけでもないですし、『ソウルエッジ』からのモーションも全部作り直しています。技も、アイヴィーとかと違って二刀流ですから、1本の刀で斬ると、もう1本の刀はどうなっているといいのか？という考察から始まって、かなりこだわって作り込んでいますので。見てもらえれば、絶対そのカッコ良さがわかると思います。また、エッジマスターですが、このキャラもどのキャラが入ってきても、それなりにカッコ良く見えると思いますが、これもアイヴィーとかミナとかを作った担当者が、『お前はじじいまでこだわって作るのか？』という感じで作り込んでいますから（笑）。キャラクターとしても完成度は非常に高くなっていると思います。今回エッジマスターは、ボイスの全面あて直しを敢行してまして、キチンとセリフを言ってくれます。ちなみに、他のキャラでセリフが増えているキャラは、以前アーケード版で入らなかったモノを全部復活させているんですね。アーケード基板は、音声の容量が限られていますから。新技にしても、キャラの声にしても、今回のDC版は、アーケード版で入らなかったいろんな部分をブチ込むことができたと思いますね」



「ナムコVS開発部って、その時々で最高のことやろうという部分で常に切磋琢磨してるんですよ」と世取山氏。DC最高傑作の秘密がココに！

まだまだあるぞ!! SOULCALIBUR 裏技CHECK!!

4 スカートの中味(笑)の色を変えろ!!

Scort Color Chnge(スコートカラーチェンジ)

スコートカラーが8変化!!

やり方はコレ!!

MISSION BATTLE(ミッションバトル)	ミッション選択後の「LOADING」画面でコマンドを入力!
TEAM BATTLE(チームバトル)	キャラクター登場前の「LOADING画面でコマンド入力
その他のモード	キャラクター選択後の「LOADING」画面でコマンド入力(※モードを抜けたり、キャラクターを変えたりした場合は再度変更が可能)

対象キャラはこの5パターンある!



一部の女性キャラがはいているスコートの色を変化させることができる。左記の条件で、下の8つの方法でコマンドを入力すると可能になるのだ。対象キャラは以下の5人。その時の気分で変えてみてはいかが?

シャンファの2ndはホットパンツの隙間なので、ほとんど見えないという説もあるが、これこそがチラリズムの極地なので(かなり強引だが)ひとつご勘弁のほどを。

入力コマンドとカラーの関係はこうだ!!



SOULCALIBUR(ソウルキャリバー)の未公開要素をCheck!!

まだまだあるぞ!! SOULCALIBUR 裏技CHECK!!

5 Mission Battle(ミッションバトルモード) カテゴリー6までのスペシャルアートはこうだ!

カテゴリー	No.	内容
1	2	カテゴリー追加
	3	ミッション追加(シルクロードの遺跡1)
	5	ミッション追加(インドの港街1)
	6	カテゴリー追加
	10	ミッション追加(トルコの地下迷宮～死者の間～1)
2	14	カテゴリー追加
	15	CHARACTER PROFILES選択可能
	18	カテゴリー追加
	19	ミッション追加(古代闘技場跡1)
	21	ステージ追加
	26	ミッション追加(エウリュディケ神殿1)
	27	ミッション追加(パルギア大神殿1)
	31	ミッション追加(クンペトクー神殿1)
	32	ステージ追加
3	34	ミッション追加(神宗帝の庭園1)
	36	ステージ追加
	37	ミッション追加(秘倉マネーピット1)
	39	3rdモデル追加
	40	ミッション追加(備中高松城1)
	44	パスワード1:STAGE OF HISTORY
	45	カテゴリー追加
4	54	EXHIBITION THEATER選択可能
	55	カテゴリー追加
	56	ミッション追加(方広寺～地下大仏殿～1)
	58	3rdモデル追加
	60	ミッション追加(エイドリアン号と海賊砦1)
	65	ミッション追加(ヴェネツィアの水路1)
	68	ステージ追加
5	70	3rdモデル追加
	71	パスワード2:POWER OF DARKNESS
	79	ステージ追加
	81	ミッション追加(オストラインスブルク攻城戦跡1)
	82	ミッション追加(ヴァレンタイン邸1)
	83	ステージ追加
	84	ミッション追加(霊峰富士～地下水脈～1)
	90	カテゴリー追加
6	93	ミッション追加(インドの港街2)
	94	3rdモデル追加
	101	ミッション追加(シルクロードの遺跡2)
	103	カテゴリー追加
	104	ステージ追加
	106	ミッション追加(トルコの地下迷宮～死者の間～2)

全バトルステージ「1」をクリアすると……

全バトルステージの「1」と名付けられているものをクリアすると、カオス～心象世界～が3つのマップ上に3カ所出現する。だが、3つの入口はすべて1つのステージへとつながっているので勘違いのなきよう。ここのミッションは、敵に与えたダメージ分が自分のライフとなるという ちょっと変わった条件のバトル。ポイント稼ぎにぜひ戦ってみよう。



リングアウトさせてしまうとこちらにライフが入らないので注意。

Catch Up! SOULCALIBUR 最新情報! インターネットランキングモードも好調稼働中だ!!

インターネットモードでもっとも熱いのはタイムアタック/サバイバルのデータを送信して争うランキングコーナーだ。もう驚愕モノのタイムや勝ち抜き人数が登録されているが、100位まではちゃんと表示されるので、記録を出したら登録してみよう。登録データはOPTION→DATASAVE→Yボタンを押しながらスタートボタンで作れる(要ビジュアルメモリ)。



ぜひ自分の名前を登録して、全国のプレイヤーにアピールしよう。

次のページからはタイムリリースキャラをさらに使いこなす奥義を伝授だ!!



DARK SIDE CERVANTES ～誇り高き男の残骸～

セルバンテス・デ・レオン

DC版で復活を遂げた男、セルバンテス。見た目よりも動きは遅く、意外に苦戦することが多い。だが、状況に応じて、技の選択を間違えなければ、驚異的な能力を誇る技群と圧倒的なパワーの前に、屍の山を築けることだろう。今回は他のキャラクターパターンと異なり、16の固有技の使い方の説明から弱点克服まで一気に攻略するぞ!!



1stカラーは、斜めに被った帽子といい、いかにも大海賊の船長的な服装になっており、風格と貫禄を漂わせる。服装の雰囲気は彼の出身地を思わせるスパニッシュなものに仕上がっている。

Tips.1 Arts of SOULCALIBUR セルバンテスの代表的な技 セルバンテスを使うならまずはこの技を覚えよう

ソウルスイング/Ⓧ,Ⓧ

移動対策



セルバンテスは8WAY-RUNに弱い。そのため、いくつかある横斬り攻撃を使い分けることが非常に重要となる。この技は、威力こそ弱いが、出が速いので多用することになる。なお、この技はセルバンテスの左手方向に移動する相手に対して使うのが有効だ。

ジェントルウェイブ/⇨Ⓧ

移動対策



短剣で右方向から斬りつける攻撃。リーチはないが、出が速いので、近距離でセルバンテスの右手方向に移動する相手に有効だ。ヒット後はかなり有利な状況になる。暴れる相手にはⓎ,Ⓨ,Ⓨでカウンターを狙い、ガードに徹する相手には投げ技を狙っていこう。

クラッシュキール/Ⓧ⇨

移動対策



ガードされても有利で、通常ヒットで相手の向きを変え、どのカウンターヒットでも相手を行動不能状態に陥れる強力な攻撃。⇨Ⓧヒットなど、自分が有利な状況下で使いたい。なお、カウンターヒット後は、「キャノンボールリフター」からの空中コンボを狙おう。

ラギングウェイブ/⇨➔Ⓧ/⇨方向走り中Ⓧ

移動対策



上段攻撃だが、その攻撃範囲の広さは相手の移動をカバーするには十分だ。中距離戦で相手が移動を多用するようなら思い切ってこの技を使ってみることをオススメする。なお、ヒット後は相手が吹き飛ぶので、すぐにダッシュで接近して攻め立てよう。

シザースウェイヴ/↘Ⓧ

移動対策



2本の剣で挟み込むように攻撃する横斬り攻撃。技の出が意外と速いわりには、広範囲に渡って攻撃できる。8WAY-RUN対策として多用していこう。なお、どのカウンターヒットでも相手を行動不能にでき、そのあとは「キャノンボールリフター」が追い打ちで入るぞ。

ホーネストウェイブ/↗or↘方向走り中Ⓧ

移動対策



「ラギングウェイブ」と同じような技だが、実は出す瞬間にインパクト判定があり、成功するとその攻撃が確実に入る。このインパクト判定は下段攻撃以外のほとんど攻撃を弾くことが可能。相手が暴れるようなら、8WAY-RUNで移動しながら、この技で対処するのも有効だ。

ジブリングトルペイド/⇧or⇩方向走り中Ⓧ,Ⓧ

中距離牽制技



足元をすくう「ジブリングウェイブ」からの連係攻撃。この攻撃と中段攻撃につながる「ジブリングプレッシャー」で中距離から相手のガードを崩す。なお、ガードされたあとのスキは「ジブリングプレッシャー」のほうが少ないので、ガードの固い相手はそっちを多用せよ。

ワイルドストーム/Ⓨ,Ⓨ,Ⓨ

強力な連係技



1発目がカウンターヒットですべてが連続技になる非常に強力な技だ。コマンド入力を変更することで、3発目を下段にすることもできるので、出すだけで、単純に相手のガードを揺さぶれる。ただし、8WAY-RUNで回避されやすいので、出しどころを見極めていこう。

Character notes.01

Profile キャラクタープロフィール

大海賊、復活せり!!

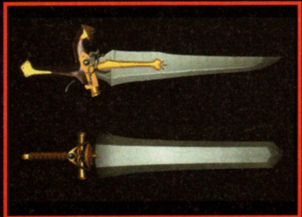
セルバンテスは海の男であった父を誇りに思いながら成長し、そして父の死を反動に大海賊になった。やがて、邪剣『ソウルエッジ』を手にした彼は、邪気に心を奪われ、剣を求めくる人間を血祭りにあげた。その殺戮は二十数年も間、神の使徒ソフィーティアとタキの手によって彼が倒されるまで続いたのである。次なる邪剣『ソウルエッジ』の主となったナイトメアの手によって、黄泉の淵から呼び戻された彼は、欲望と渇望とも言える感情を抱いて再び邪剣を目指す。



復活した彼の狙いは邪剣の奪取。そして、黄泉に送ったタキへの復讐だ。

Weapon セルバンテスの使用武器

アーケロン &ニルバーナ(長剣&短剣)





かつて海賊として略奪を行っていた際に手に入れたもので、彼の愛船エイドリアン号につまれたままになっていたものを持ち帰ってきた。柄の部分が銃になっている珍しい剣で、相手を威嚇するようなセルバンテスの構えと剣術にピッタリの武器である。しかし、一度邪剣の力を知ってしまった彼にとっては物足りないようだ。

セルバンテス コマンドリスト



固有技

技名	コマンド	攻撃判定	備考
マーシレスウェイヴ	Ⓧ⇦	上	
マーシレススタッブ	Ⓧ⇦Ⓨ	中	
マーシレスニードル	Ⓧ⇦Ⓨ,Ⓨ	中・中	※1
クラッシュキール	Ⓧ⇨	上	
パイレーツクロス	ⓍⓎ	上・中	
ソウルスイング	Ⓧ,Ⓧ	上・上	
ドレッドウェイヴ	↙Ⓧ	下	※2
ドレッドリフター	↙Ⓧ,Ⓨ	中	※3
ドレッドプレッシャー	↙ⓧⓎ	中	
クラーケンプレッシャー	↙ⓧ🅨	ガード不能	
レイザーウェイヴ	⇩Ⓧ	下	
シザースウェイヴ	↘Ⓧ	中・中	
シザースリフター	↘ⓍⓎ	下・特中	
ブリジットウェイヴ	⇦Ⓧ	中	
ブリジットスライス	⇦ⓧⓍ	中・上	
ジェントルウェイヴ	⇨Ⓧ	上	
フルセイルホイスト	立ち途中Ⓧ	中	
フルセイルアンカリング	立ち途中ⓧⓎ	中・中	
フルセイルハイタイド	立ち途中Ⓧ,🅨	中・中	※4
ストームジェネレイト	Ⓨ⇩	打撃投げ(中)	※5
サプライズウェイヴ	ⓨⓍ	上	
ヘイルストームⒶ	Ⓨ,Ⓨ	中・中	※1
ワイルドストームⒶ	Ⓨ,Ⓨ,Ⓨ	中・中・中	
ブラッドストームⒶ	Ⓨ,Ⓨ⇩Ⓧ	中・中・下	
ストームフレアⒶ	Ⓨ,Ⓨ⇦Ⓨ	中・中・中	
スレイストーム	↙Ⓨ	中	
スパイクアンカー	⇩Ⓨ	中	
キャノンボールリフター	↘Ⓨ/↗方向走り中Ⓨ	中	
キャノンフレア	↘Ⓨ,Ⓨ/↗方向走り中Ⓨ,Ⓨ	中・中	※6
ブラッドヒルト	⇦Ⓨ	中	
セイルスタッブ	⇨Ⓨ	中	※2
セイルノーチラス	⇨Ⓨ,Ⓨ	中・中	※3
ヘイルストームⒷ	ⓨⒶ,Ⓨ	中	
ワイルドストームⒷ	ⓨⒶ,Ⓨ,Ⓨ	中・中	
ブラッドストームⒷ	ⓨⒶ,Ⓨ,⇩Ⓧ	中・下	
ストームフレアⒷ	ⓨⒶ,Ⓨ,⇦Ⓨ	中・中	
デヴァステイター	立ち途中Ⓨ	中	
アンカーガスティキック	Ⓑ⇨	上	
ヘッドスナップキック	ⓑⓎor⇨ⓑⓎor⇨➔ⓑⓎ	上	
アンカーマルーンドキック	↙Ⓑ	下	
アンカーボウキック	⇩Ⓑ	下	
アンカーボウヒール	⇩ⓑⓎ	中	
アンカーミドルキック	↘Ⓑ	中	
アンカースピンキック	⇦Ⓑ	上	
アンカースティープキック	⇦Ⓑ,Ⓑ	上・中	
アンカーニーキック	⇨Ⓑ	中	
ヘッドスクラッチキック	⇨➔Ⓑ	中	
アンカーリヴァイヴキック	立ち途中Ⓑ	中	
ガレオンイレイサー	Ⓧ+Ⓨ	中・中	
イレイサーウェイヴ	Ⓧ+Ⓨ,Ⓧ	中・中・下	
アマルダイレイサー	Ⓧ+Ⓨ,Ⓨ	中・中・中・中	
エターナルカース	↙Ⓧ+Ⓨ	ガード不能	※7
キラーエックス	⇩Ⓧ+Ⓨ	中	
スラントクロス	↘Ⓧ+Ⓨ	中	
ブラッドホイスト	⇦Ⓧ+Ⓨ	中	
リード・オブ・エルモライト	⇨Ⓧ+Ⓨ	中	
バーン・オブ・エルモライト	⇨Ⓧ+Ⓨ,Ⓨ	中・中	
アイスバーグサーキュラー	↖or⇧Ⓧ+Ⓨ	中	
キラーエックスクローラー	↗Ⓧ+Ⓨ/↗or↘方向走り中Ⓧ+Ⓨ	中	
フライング・ダッチマン	しゃがみ中Ⓧ+Ⓨ	中・中・中・中・中・中・中	
ドレッドプレッシャーアフト	背を向けてⓍ+Ⓨ	中	
マルタンズスキーム	Ⓧ+Ⓑ	インパクト反撃	※8
アンカーワールプール	↙Ⓧ+Ⓑ/しゃがみ中Ⓧ+Ⓑ	下	
マルタンズタクティクス	Ⓨ+Ⓑ	インパクト反撃	※8
ナイトレイド	↙Ⓨ+Ⓑ	中	
シャインレスレイド	↙🅨+🅑	中	
グランドアンカリング	⇩Ⓨ+Ⓑ	中	
ハイタイドアンカリング	⇩🅨+🅑	中	※4
シャドウフレア	⇦Ⓨ+Ⓑ	中	※7
ファングクロス	⇨Ⓨ+Ⓑ	中・中	
ダ・ロード	⇩↙⇦/↖or↙方向走り中Ⓧ+Ⓨ	特殊動作	※7
ダ・スライド	⇩↙⇦,⇨	特殊移動	

※コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。コマンド表記はDC版で表しています。Ⓧ=横斬り、Ⓨ=縦斬り、Ⓐ=ガード、Ⓑ=キック、⇨=短く入力、

ONE POINT セルバンテスで空中コンボはこう決めろ!!

セルバンテスにはバウンド系の浮きを含めると、かなりの数の浮かせ技がある。それらの技で浮かせたあとの対処法だが、基本的にはすべて「ストームジェネレイト」よる追い打ちで問題ない。この技が打撃投げにならないような高さなら、「キャノンボールリフター」や「キラーエックス」などで追い打ちをかけたり、他の技で起き攻めを行えばいい。なお、「キャノンボールリフター」のカウンターヒット後は、浮きが高くなる。このときも少し待って「ストームジェネレイト」を決めるのが確実だが、リングの位置によっては、「ジオ・ダ・レイ」を決めるコンボがオススメ。タイミングが非常に難しいが、最も破壊力があり、そのあとも攻めやすい。



「キャノンボールリフター」などの浮かせ技を決めて、相手を浮かせたあとは…。



焦らず、騒がず「ストームジェネレイト」で空中投げを確実に決めていこう。

浮かせ技 キャノンボールリフター/↘Ⓨ

脅威的なリーチを誇る浮かせ技。ただ、回避されやすく、スキも大きいという弱点もある。なお、カウンターヒット時に、再度Ⓨを入力すると自動的に「シャドウフレア」での追い打ちが出るが、ランカウンター時は出ないので、最終的には上記の空中コンボを使うことになるだろう。



ガードを崩す技 アンカーマルーンドキック/↙Ⓑ

姿勢を低くしながら相手の足元を蹴る下段攻撃。立ちガードに徹する相手に使うのが有効だ。この攻撃後は相手の近くでしゃがみ状態を作ることになる。ヒットした場合は「フルセイルホイスト」や「アンカーワールブール」などを使い、相手をドンドン攻め立てていこう。



扱いやすい フルセイルホイスト/立ち途中Ⓧ

立ち上がりながら両方の剣を振り上げる攻撃。攻撃判定が大きく、ヒットしやすい。しかもカウンターヒットで相手をよろけ状態にできるので、「アンカーマルーンドキック」ヒット後などに使うといい。よろけ後は「キャノンボールリフター」と投げ技を狙っていこう。



強力な下段 アンカーワールブール/↓Ⓧ+Ⓑ/しゃがみ中にⓍ+Ⓑ

片手を軸にして回転しながら、その力を使って相手の足元を払う攻撃だ。ダウンを奪う手段に使えるが、ヒットしても相手は受け身をとれるので、すぐに攻め込めるようにしておきたい。なお、しゃがみ状態からも出せるので、「アンカーマルーンドキック」後にも使える。



特殊行動 マルタンズスキーム/Ⓨ+Ⓑ

2本の剣で受けを作り、相手の横斬り(蹴り技も含む)を弾き返しながら、さらに蹴り技で返す非常に強力な返し技だ。上中下段、横斬りならばどれでも返せるが、構えが形成される前だと、簡単につぶされる。そのため、相手の行動を読まなくてはいけないので、使いどころが難しい。



特殊行動 マルタンズタクティクス/Ⓨ+Ⓑ

2本の剣をクロスさせ、相手の縦斬り(蹴り技も含む)を弾き、拳銃で攻撃する強力な返し技だ。「マルタンズスキーム」と性質的に似ているが、下段攻撃が返せないぶん、返したあとに「アイスバーグサーキュラー」で追い打ちが入るので、与えるダメージは大きくなる。



特殊行動 ジオ・ダ・レイ/↓↙←Ⓨ/ダ・ロード中Ⓨ

相手に向かって宙に浮きながら全身で突貫する強力技。ヒット後は相手が大きく吹き飛ぶので、振り向いてから「ストームジェネレイト」を出せば、バウンド中に拾ってそのまま追い打ちを入れることができる。ただ、リングアウトしやすい技なので、注意して使うこと。



強力な投げ技 キャノンボールスプリット/接近してⓎ+Ⓐ

基本投げのひとつだが、攻撃後に、相手のダウンしている時間が長く、その間に「キラーエックス」や「キャノンボールリフター」などが追い打ちで入るため、総合的なダメージは高い。対戦でリング際以外で投げ技を狙うなら、この技を主軸にしていくことをオススメする。



ペイジ・シレ	↓↙←Ⓧ	ガード不能	※7
マグ・プレラティ	↓↙←,↓Ⓧ	下	
アーク・プレラティ	↓↙←,↓Ⓧ,Ⓧ	下・下	
ジオ・ダ・レイ	↓↙←Ⓨ	中	
ペイジ・ブランシェ	↓↙←Ⓑ	下	

走り中の技

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ラギングウェイヴ	→方向走り中Ⓧ	上	
パイルラングス	→方向走り中Ⓨ	打撃投げ(中)	※9
ウェイブフラッター	→方向走り中Ⓑ	下	
ウィンドミルサーキュラー	→or↑or↓方向走り中Ⓧ+Ⓨ	中・上	
マルタンズスキーム	全方向走り中Ⓧ+Ⓑ	インパクト反撃	※8
マルタンズタクティクス	全方向走り中Ⓨ+Ⓑ	インパクト反撃	※8
ホーネストウェイヴ	↗方向走り中Ⓧ	上	
ヘッドスクラッチキック	↗or↘方向走り中Ⓑ	中	
ジブリングウェイヴ	↑or↓方向走り中Ⓧ	下	
ジブリングトルペイド	↑or↓方向走り中Ⓧ,Ⓧ	下・下	
ジブリングプレッシャー	↑or↓方向走り中Ⓧ,Ⓨ	下・中	
ポートサイドニードル	↑方向走り中Ⓨ	中・中・中	
アンカーポートサイドキック	↑方向走り中Ⓑ	中	
スターボートニードル	↓方向走り中Ⓨ	中・中・中	
アンカースターボートキック	↓方向走り中Ⓑ	中	
トルナードスライス	↖or↙or←方向走り中Ⓧ	上・中	
ライオットストーム	↖or↙方向走り中Ⓨ	中	
アンカースワールキック	↖or↙方向走り中Ⓑ	下	
ボウブレイカー	←方向走り中Ⓨ	中	
シンク・オブ・ガレオン	←方向走り中Ⓑ	中	
クロスボーンディバイダー	←方向走り中Ⓧ+Ⓨ	中	
クロスボーンスプリッター	←方向走り中Ⓧ+Ⓨ	ガード不能	

基本技

技名	コマンド	攻撃判定	備考
ソウルワイプ	Ⓧ	上	
ブレードストーム	Ⓨ	中	
アンカーキック	Ⓑ	上	
ソウルグライド	↓Ⓧ	下	
スレイストーム	↓Ⓨ	中	
アンカーシットキック	↓Ⓑ	下	
ソウルワイプアスターン	背を向けてⓍ	上	
ブレードストームアスターン	背を向けてⓎ	中	
アンカーキックアスターン	背を向けてⒷ	上	
サブソウルグライドアスターン	背を向けて↓Ⓧ	下	
サブスレイストームアスターン	背を向けて↓Ⓨ	中	
アンカーシットキックアスターン	背を向けて↓Ⓑ	下	
ソウルウェイヴサーフ	↖or↑or↗Ⓧ	上	
スパイクアンカーサーフ	↖or↑or↗Ⓨ	中	
キャノンジャンプキック	↖or↑or↗Ⓑ	中	
ソウルウェイヴサーフ	Ⓐ+↖Ⓧ/Ⓐ+↑Ⓧ/Ⓐ+↗Ⓧ	上	
スパイクアンカーサーフ	Ⓐ+↖Ⓨ/Ⓐ+↑Ⓨ/Ⓐ+↗Ⓨ	中	
キャノンジャンプキック	Ⓐ+↖Ⓑ/Ⓐ+↑Ⓑ/Ⓐ+↗Ⓑ	中	
フロアーソウルウェイヴ	Ⓐ+↖着地際にⓍ/Ⓐ+↑着地際にⓍ/Ⓐ+↗着地際にⓍ	下	
フロアーバレットリフター	Ⓐ+↖着地際にⓎ/Ⓐ+↑着地際にⓎ/Ⓐ+↗着地際にⓎ	中	
スクラッチダイブキック	Ⓐ+↖着地際にⒷ/Ⓐ+↑着地際にⒷ/Ⓐ+↗着地際にⒷ	中	

投げ技

技名	コマンド	攻撃判定	備考
プレラティクレディット	接近してⓍ+Ⓐ	投げ技	
キャノンボールスプリット	接近してⓎ+Ⓐ	投げ技	
フラッシュフラッド	背後から接近してⓍ+ⒶorⓎ+Ⓐ	投げ技	
フィギュアヘッドブレイク	相手の左側面から接近してⓍ+ⒶorⓎ+Ⓐ	投げ技	
ジョリィロジャーホイスト	相手の右側面から接近してⓍ+ⒶorⓎ+Ⓐ	投げ技	

備考欄解説
※1…ディレイ可
※2…ホールド可
※3…1発目ホールド可
※4…地震効果あり
※5…近距離カウンター時or空中の相手にヒット時、投げにシフト
※6…1発目がカウンターヒット時のみ
※7…Ⓐでキャンセル可
※8…遠距離ではインパクトのみ
※9…近くでヒット時のみ打撃投げに

➔=長く入力、Ⓧ=スライド入力、Ⓧ=ホールド入力



2nd COLOR



2ndカラーは1stとは一転して、黄金色の鎧を全身にまとい、重量感にあふれている。仮面で素顔を隠しているの印象的だ。武器自体も長剣は中央部分が開いているなど、1stとは完全に別物になっている。

Character notes.02

Stage 登場ステージ

エイドリアン号と海岸砦



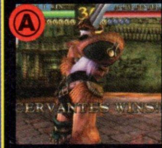


スペイン王国の大西洋側に位置するこの砦は、銀船団の往来する貿易高の機能を備えた戦闘的外観の城塞である。そこに停泊する彼の船、エイドリアン号は魔船と化しており、活動中は「人魂」または、「セントエルモの火」に酷似した現象を伴う。

Wining pose 勝ちポーズ集

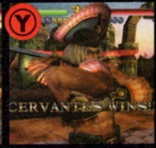
この痛み、貴様も味わえ!!

セルバンテスの勝ちポーズは彼の邪剣奪取への決意と、自分を黄泉に送った者たちへの怨念が色濃く表れたものになっている。

Ⓐ


Ⓑ


Ⓧ


Ⓨ


※リプレイ時に各ボタンを押すことで勝ちポーズは選択可能です。

PLAYERS VOICE アーケードプレイヤーの語るセルバンテス

使い始めはカウンターで状況変化を起こす技が多く、そのあとに強力な追い打ちが決まるので、すごく強いキャラクターだと感じた。だが、やり込むとじつはスピードがないため、非常に扱いづらいことに気づく。ヒット確認も重要と、上級者向けのキャラのようだ。

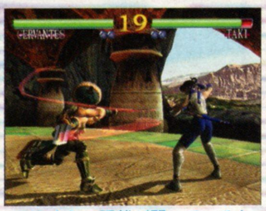


セルバンテスの基本戦術

セルバンテスの主戦力となる技群の性質は、前のページである程度理解できたと思う。だが、それらの技も使いどころや、つなぎ方がわからなければ、あっけなくガードされ、つぶされたりと反撃を受けるだけだ。ここでは距離別の戦い方とさらなるスキルアップのための4つの連係を紹介していこう。

中距離での戦術 相手の移動を封じ込めよう

こちらの狙いは「キャノンボールリフター」を叩き込むことと、「ワイルドストーム」をカウンターヒットさせることだ。だが、それらの技は移動されるとまずヒットしない。そのため、まずは相手の動きを封じることから考える。相手の動きを止めるのに適しているのは「シザーウェイブ」だが、右上の写真のような距離では届かない。そのため、ここではリーチを重視して「ラギングウェイヴ」と「ドレッドウェイヴ」を使う。前者は踏み込みたいときに、後者は前のページで説明しなかったが、出が遅いものの、攻撃範囲は意外に広い。さらに⇙Ⓧ, Ⓨと入力すれば、下段攻撃を止めて中段攻撃にシフトできる。この攻撃も早々当たらないが、ガードさせるとこちらが有利になるので、「ワイルドストーム」と「シザーウェイブ」で攻め立てよう。これらの技で相手の移動を押さえ込んだら「キャノンボールリフター」と投げ技など、そして反撃をつぶすようにカウンターで「ワイルドストーム」を叩き込んでいこう。



このくらい距離が開いていると、「シザーウェイブ」は届かない。



この攻撃は遅いので、当たりにくいが、ガードされても優位に立てるぞ！

近距離での戦術 有利にしてから攻め立てよう!!

出の速い技を持ってないセルバンテスにとって、近距離戦を強いられることは非常に厳しい。だが、自分を有利な状況において、相手に接近戦を強いることは得意なのだ。自分を有利または五分にすることができるのは、中距離戦で説明した⇙Ⓧ, Ⓨの「ドレットリフター」ガード後、そしてⓍ⇨の「クラッシュキール」ガード後、またはヒット後などだ。これらの技で優位に立ったら、「ワイルドストーム」と投げ技でガードを崩していく。「ワイルドストーム」のカウンターを警戒し、相手が近距離で移動するようなら、「シザーウェイブ」で止めるように。逆に立ちガードをしながら投げ抜けをするようなら、「アンカーマルーンドキック」を基点に攻め立てる。このあとの行動は前のページで書いたような技群をつないで攻めよう。また、有利な時こそ、ホールドでガード不能にできる「ドレッドプレッシャー」と、見切られにくい下段攻撃の「シザースリフター」など、強力な技も思い切って使っていこう。

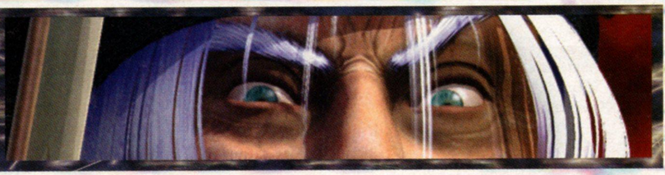


ガードされても五分、ヒットすれば有利な攻撃を使っていこう。



「アンカーマルーンドキック」を基点に攻め込むのも非常に有効だ。

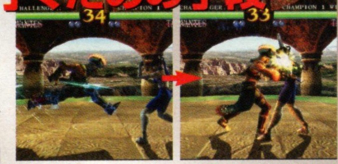
戦い方を一挙掲載!! CERVANTES セルバンテス



セルバンテス使いへ〜さらなるスキルアップのための4つの項目！

Skill Up 1 接近手段 近距離に行くための手段

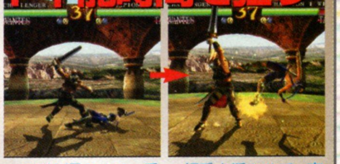
普通に接近してもいいが、それでは相手に反撃や防御を固める余裕を与えてしまう。そこで接近するときの手段のひとつとして、「ダ・ロード」からの派生行動、「ダ・スライド」を使ってみよう。「ダ・スライド」で接近したあとは投げ技が有効。これに対してしゃがむ相手には「キャノンボールリフター」を狙う。立ちガードに徹するようなら「アンカーマルーンドキック」でガードを崩そう。



「ダ・スライド」で一気に接近していこう!! 相手が反応する前に投げ技を決めよう。

Skill Up 2 テクニック 受身のガード不能時間を狙う

セルバンテスには⇨➔Ⓨの「バイルラングス」や「シザーウェイブ」カウンターヒット時など、受身ガードしないと「キラーエックス」や「キャノンボールリフター」がダウン中に入るポイントがある。そういったポイントではワザと遅らして「キャノンボールリフター」を出してみよう。相手がガードできないポイントで攻撃がヒット、浮き上がるので、空中コンボが狙えるぞ。



ワザと遅らせて、受身をとらせて……。 相手を浮かせて、空中コンボを決めよう。

Skill Up 3 強力な技 隠された潜在能力

空中コンボにしか使えないと思われがちの「ストームジェネレイト」だが、側面からヒットさせた場合、ノーマルヒットでもよろけ状態にできる。このよろけ状態からさらにいろいろな技が入り、代表的なところでは「キャノンボールリフター」、近距離ヒットで打撃投げになる「バイルラングス」がいい。前者はヒット確認してからは難しいが、早い段階で当てれば空中コンボを狙える。



空中コンボだけでなく、地上でも……。 大活躍する。これ以外の技も入るが。

Skill Up 4 テクニック インパクト後の対応

セルバンテスは技の出が遅く、ガードインパクトに頼ることになる。ではインパクトに成功したあとはどうすべきか？　基本的にガードインパクトは捌きを使い、そのあとは側面ヒットでよろける「ストームジェネレイト」を狙う。これに対し過敏に反応してガードインパクト返しするようなら「ジオ・ダ・レイ」を叩き込む。相手によっては、「ダ・スライド」から投げを狙うのも有効。



捌きのガードインパクトに成功したら……。 「ストームジェネレイト」を狙っていこう。

CHECK POINT セルバンテスのココを克服せよ!! 機動力に翻弄されるな!!

セルバンテスでつらいのは、どの距離でも8WAY-RUNで移動されることと、スピードにまかせて暴れられることだ。前者に関しては、前の見開きで紹介した移動対策の技群を、相手との距離と移動方向などで判断して、使い分けていけば、かなり対処できるはずだ。ただし、ポイントとしては移動中の相手を止めるのではなく、こっちが縦斬り系の攻撃で攻めたくなるところに8WAY-RUNやステップを行ってくる可能性がある。そういうポイントをあらかじめ予測しておき、「シザーウェイブ」を出しておくなどの予防策をとるように心がけよう。

次にシャンファやタキのようにスピードで押してくる相手への対応だが、とっさに使える上段すかし能力を持った技がないので、技で迎撃するよりも、相手が多少不利になるのを待って攻めるか、ガードインパクトや、各種返し技で対処するしかなくなる。ただ、セルバンテスを使うならば、攻めこまれる前に、しっかりと牽制し、「クラッシュキール」などの自分を優位に立たせる技を押し付けて、常にこちらが先手をとれるように行動していこう。

動きを予測し、先手をとれ!!



動きを予測し、常に先手をとるように攻撃を出そう。

自分を優位にし続けろ!!



自分が不利にならないように動くことは非常に重要だ。

※コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。コマンド表記はDC版で表しています。
Ⓧ＝横斬り、Ⓨ＝縦斬り、Ⓐ＝ガード、Ⓑ＝キック、⇨＝短く入力、➔＝長く入力、ⓧ＝スライド入力、Ⓧ＝ホールド入力

細かい点にも目を向けよう! EDGEMASTER エッジマスター





主要技を把握せよ

ラウンドのたびに流派と武器が変化し、使える技が変わるエッジマスター。簡単にいえば、毎ラウンド、キャラクターを変えて戦うようなものだ。そのため、エッジマスターを極めようと思うのであれば、全キャラクターの主要技を把握し、それらをある程度使いこなす必要性がある。この辺は今までの各キャラクターの攻略パートをしっかりと読み返して把握してほしい。次に、エッジマスターを使ううえで把握しておいてほしいことがある。それはリーチだ。エッジマスターと元のキャラクターでは少なからず体格差があり、たとえば、アスタロス。彼の投げ技はリーチがあるが、端的に腕のリーチの差があるので、エッジマスターでは届かないことがある。逆にシャンファなどの女性キャラは届かなかった間合いが届くようになることもある。エッジマスターを使う時は、この点にも注意しよう。



全キャラクターの主立った技群をしっかりと覚えることが重要。



同じ技でもリーチが異なる。今一度、リーチの見直しを。

エッジマスター専用技紹介

玄武（ゲンブ）／⇧or⇩方向走り中Ⓧ,Ⓧ,Ⓧ

エッジマスターはキリクとミナが使う流派のときにだけ使える専用技がある。「玄武」という技でキリクの「玄淵」（ミナでは「潜牙連座刃」）という技から寝転がりながら相手の足元を打つ攻撃をつなげた連係攻撃だ。3発目は2発目がヒットすると確実にヒットするので、結果的に強化されている。なお、この技のコマンドは意外に難しい。出すためのコツは、2発目の攻撃判定が出るくらいでⓍボタンを連打すると出しやすい

限定







エッジマスター/インフェルノ共有攻略

毎ラウンドでキャラが変化するエッジマスターとインフェルノ。そのため、ラウンド開始時にキャラクターの構えを見てどのキャラクターになったかを判断する必要がある。たいていのキャラクターは、構えと武器を見ればわかるが、ナイトメアとジークフリート、そしてアスタロスとロックのように、構えがよく似ているキャラクターの場合は、どうやって見分ければいいのか？　答えは意外に簡単で、使用武器を確認すればいい。ただ、ナイトメアとジークフリートは武器による見分けが難しいので、Ⓧ,Ⓧを出して判断するのが一番早いだろう。なお、インフェルノは専用武器がないので、よく見れば流派が判別できるはずだ。

手持ちの武器を確認しよう



ラウンドが開始したら、武器をよく見るように……。

ナイトメアやジークフリートは形では判別できないので、とりあえず、異なる技が出るⓍ、Ⓧを出して確認しよう。

基本はエッジマスターだが…

インフェルノの能力はエッジマスター同様、ラウンドごとに使用武器や流派が変わる。そのため、攻略要素はエッジマスターと同じだ。ただ、インフェルノ専用の技があり、そのへんで戦い方に違いが出る。エッジマスター専用技の「玄武」は流派限定だったが、インフェルノ専用技はいつでも使うことができる。中でも打撃投げに移行する「ロイ・ド・アンゴモリス」は空中コンボに組み込むことができる。アスタロス・ロックのガード不能技のように高い浮きの技だけでなく、下記の表にある技からも決められる。

御剣	立ち途中Ⓧ+Ⓨ（カウンターヒット）
タキ	⇦Ⓨ+Ⓑ
	⇗or⇘方向走り中Ⓑ
マキシ	ⒷⓎ、Ⓑ
ソフィーティア	⇨➔Ⓨ
アイヴィー	⇩Ⓨ（カウンターヒット）
吉光	⇙Ⓑ
リザードマン	⇨➔Ⓨ
セルバンテス	⇘Ⓨ（カウンターヒット）

技によっては確実に入る!



いつくかの浮かせ技後、すぐ繰り出しておけば……。



空中でヒットし、そのまま打撃投げに移行できるぞ!!

インフェルノ専用技紹介

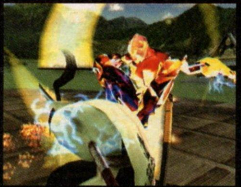
ロイ・ド・アンゴモリス／Ⓨ⇧

回転しながら飛び上がると同時に装備中の武器を相手に振り上げる技。攻撃がヒットすると相手も巻き込み空中に飛ぶ。そして螺旋を描きながら落下し、相手を地面に叩きつける豪快な技だ。ヒットすると打撃投げに移行するので、攻撃力は非常に高い。なお、空中の相手にヒットさせても打撃投げになる。



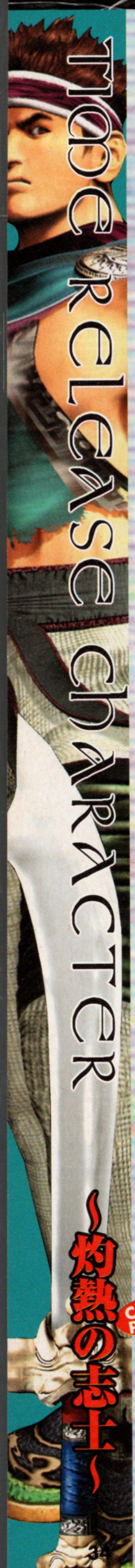
ロイ・ド・エフェイ δ／Ⓑ⇧

回転しながら宙に浮き上がり、一定時間後、装備武器を突き出しつつ、不規則な動きで相手を攻撃する。コマンド入力後、宙に浮いているときに方向キーを操作することで、移動でき、Ⓨボタンを押すとすぐに攻撃を開始でき、逆にガードボタンを押すことで攻撃をキャンセルすることができるようになっている。



専用技を駆使しよう! INFERNO インフェルノ





タイムリリースキャラで戦う!

ファンの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

絶対的なパターンが存在しないファンは、対戦と同じように立ち回るだけでクリアできる。それでもうまくクリアできない人は「重爪煉風尖」を連発してみよう。DC版で強化されただけあって、CPUをドンドン押していくはず。ただ、連発しているだけでもいいが、3発目を出し切ったあと、距離が開いたら「極展斬」を出してみよう。この連係は意外にヒットするぞ。



「重爪煉風尖」のあとは、「極展斬」が意外とヒットする。



スタッフの語るMaking of HWANG

ファン制作秘話



これもご多分に漏れず"上半身裸"の男ですが(笑)、開発チーム内では「先生」って呼ばれてるんです。CPU戦で出てくると鬼のように強いんですが、自分で使ってみるとそうでもない(笑)。とても不思議なキャラなんですけどね。開発途中では、サバイバルモードなんかをやってると、ちょうどいいキモのところで「ファン先生」が出てくる(笑)。先生そこで出ますか?みたいなキャラでしたね。



バトルシアターのチェック中も手痛いキャラだったとか(笑)。

hwang sungkyung 技の性質を覚えて勝機を見い出せ!

—黄　星京[ファン・ソンギョン]—

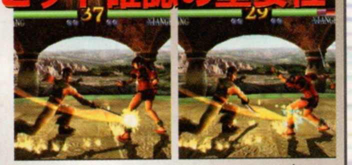


強化された「重爪煉風尖」を乱発しても、到底勝利はつかめない。それ以外にファンを支えるたくさんの技の性質を覚えて、初めて勝機が見い出せる。今回はその勝機を見い出すための6つの項目を伝授しよう。

ファン使いへ～さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 ヒット確認 カウンターヒット確認の重要性

ファンでワンランク上の戦い方を望むなら、技がカウンターでヒットしたかどうかを瞬時に判断できる能力を得てほしい。中でも「重爪煉風尖」と「風雲嵐舞刃」などは、カウンターヒットでない場合は、途中止めができるようにしたい。カウンターヒットはエフェクトの色で確認できる。確認自体、難しいことだが、できるようになれば確実に相手に与えるダメージが向上する。



ノーマルヒットはこのエフェクトになる。

カウンターは青。この差を見逃すな!!

Skill Up 2 有効連係 「重爪煉風尖」からの連係

基本的に「重爪煉風尖」は、カウンターヒットで3発目がヒットした場合は、中距離戦を行うのがベスト。ガードまたはノーマルヒットの場合は、2発目で止めるのが基本だ。どちらも五分かそれ以下なので、相手の反撃が来ることが多い。そこで、ここでは再度「重爪煉風尖」を出してカウンターを狙ったり、相手の攻撃をかわしながら攻撃できる「柳割擊」や「至光尖」を出すのが有効だ。



「重爪煉風尖」がガードされたら……。

「柳割擊」や「至光尖」で相手の反撃をつぶせ!

Skill Up 3 強力連係 「風雲嵐舞刃」からの攻め

強力な「風雲嵐舞刃」も3発目をガードされると、大きな隙が残る。そのため、カウンターヒット以外は2発目で止めが基本となる。2発止め後の対処は、まず、攻撃がガードまたはしゃがみでかわされていた場合はこちらはガードするしかない。逆にヒット時はこちらが攻め込む。選択肢としては、相手の⇩Ⓧ系の反撃には「回天跳擊蹴」。それ以外は「重爪煉風尖」や「柳割擊」でつぶしていこう。



ノーマルヒットの時は2発目で止め……。

「回天跳擊蹴」で相手の反撃に対応しよう。

Skill Up 4 有効連係 「払刃擊」「地転蹴」からの攻め方

相手の行動を止める「払刃擊」と「地転蹴」後はしゃがみ状態になる。ここから攻める場合は、立ち途中攻撃の「倒立蹴」を相手に意識させつつ、投げ技を絡めて相手のガードを崩していく。ただ、8WAY-RUNでかわされる可能性があるので、時折、「落雁刃」を使っておきたいところだ。相手が立ちガードしながら投げ抜けに徹するようなら、強制立ち入力を行って「風雲嵐舞刃」や「転葬刃」を出していこう。



相手の攻撃を止めることができたら……。

出の速い立ち途中攻擊陣で攻め立てよう。

Skill Up 5 追い打ち 「回天跳擊蹴」からの攻め

「回天跳擊蹴」は1発目ヒット後、空中制御されなければ、3発すべてがヒットする強力な技だ。だが、ガードされやすく、出し切ってもしゃがみでかわされるだけだ。そこで使いたいのが、ソウルチャージキャンセル。「回天跳擊蹴」は2、3発目にキャンセルがかけられる。しかも最速でキャンセルすれば、ガードされても有利になるので、投げ技や出の速い攻擊につないで、攻勢を維持しよう。



ガードされたらキャンセルをかけよう。

そこからは投げ技や出の速い技で攻めろ!

Skill Up 6 追い打ちアリ 「転葬刃」後の確定追い打ちについて

「転葬刃」は、リーチがあり中間距離から使うためか、見切られても、意外にヒット確率が高い技だ。この技がヒットしたあとは「双伏刃」や「剛烈刃」、そして「極展斬」などで追い打ちが確実に入る。もっとも威力があるのは「双伏刃」だが、相手キャラクターやそのときの状況によってはヒットしないことがある。確実に入れつつ、高いダメージを望むなら、「極展斬」がオススメだ。



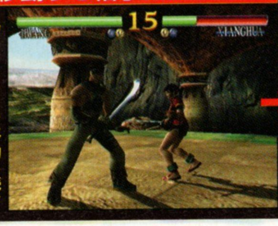
相手にヒットさせることができたら……。

「極展斬」で追い打ちを行うのがベストだ。

CHECK POINT ファンのココを克服せよ!! 移動対策をどう講じるか

主戦力となる攻擊が直線的なファンにとって、距離に関わらず、相手に8WAY-RUNで移動されることは非常に厄介なことだ。これに対してどういった対策を講じるべきか。まず、近距離であれば、強化された「重爪煉風尖」を出して対応するのが基本となる。多少距離があるときは攻擊判定の広い「裏抜擊」を使うのも手だ。また、相手のキャラクターが上段攻擊をかわす能力に長けているなら、ホーミング性能が高い「柳割擊」がオススメ。ただし、出が遅いので、多少先読み気味に出すように心がけたい。相手の移動をうまく封じることができたら、なるべく移動させないように、「重爪煉風尖」や「風雲嵐舞刃」、そして、ソウルチャージキャンセルで相手の動きに対応できる「回天跳擊蹴」などの攻擊を押しつけていこう。

移動する相手には……



8WAY-RUNで移動し続ける相手に対しては……。

幅広&ホーミングする技で!!



幅広い攻擊判定を持つ技か、ホーミングする技で対応!!

※コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。コマンド表記はDC版で表しています。
Ⓧ=横斬り、Ⓨ=縦斬り、Ⓐ=ガード、Ⓑ=キック、⇨=短く入力、➔=長く入力、ⓧ=スライド入力、Ⓧ=ホールド入力

タイムリリースキャラで戦う!

吉光の対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

CPUは中距離からの「桔梗」を非常に食らいやすい。そこで、中距離から、↗または↘方向走り中Ⓨの「桔梗」を当て、そのあとで空中コンボを決めていれば、それで勝ち進めるはずだ。空中コンボの種類は、対戦の予行演習を兼ねるのであれば、「舞姫」を使い、端的にCPUを倒したいのであれば、ガード不能技になる「弾連獄」を使えば、素早くクリアできるだろう。



「桔梗」の当て方はCPU戦で学んでおきたいところだ。

SOULCALIBUR ソウルキャリバー スタッフの語るMaking of YOSHIMITSU 吉光制作秘話

吉光は、もう「地雷刃」でジャンプしてください（笑）。仕事で疲れて帰ってきたときにジャンプするとか（笑）あと、対戦モードで相手を棒立ちにさせておいて、びょーんと高く飛んでドスっと刺して楽しんでもらえれば（笑）。アーケード版とガラッと仕様を変えたキャラなので、「地雷刃」が面白いかなと。あと、唯一サバイバルモードで回復ができるキヤラなんですよね。そのへんも楽しんでほしいかなと。



回復しながらダブルアップゲームを楽しむといいぞ。



よりスキルアップする方法を伝授！ YOSHIMITSU 吉光［ヨシミツ］

基本性能だけで押していると、戦いがおおざっぱになる吉光。そこでここでは、地味ながらも非常に有効な連係や、追い打ちのダメージ効率を高める方法など、さらなるスキルアップ方法を伝授するぞ!!

吉光使いへ～さらなるスキルアップのための6つの項目！

Skill Up 1 応用連係 しゃがみ状態を作る技

しゃがみ状態からの攻めが強力な吉光。⇩Ⓧの「葎草」以外でしゃがみ状態を作る技はないのだろうか？　実はしゃがみ状態を作る技は意外に多く、後述する起き攻めにも使える「時雨」や、純粋な中段連係攻撃の「忍法卍葛」などがある。特に「忍法卍葛」は相手はどこで止めるかわからないので、ガードされても意外に反撃されないなど、使い勝手は非常によいので、ドンドン使っていこう。



この技で相手を押さえつけることができる。



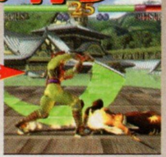
そこから得意の2択攻撃で攻め立てよう。

Skill Up 2 追撃考察 「露払い」からの追い打ち

しゃがみからの2択で大活躍する「露払い」はそのあとに追い打ちが入る。確実なのは「牡丹」だが威力があまりない。そこで決めたいのが「柘榴」だ。「柘榴」を決める場合は、「露払い」のあと、一度前方向に先行入力でステップを入力し、立ち状態を作ってから↘Ⓨと入力しなくてはいけない。ちなみに立ち状態にするためのステップと↘Ⓨの間には必ず方向ボタンをニュートラルにしておくように。



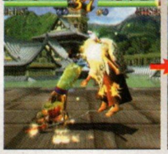
「露払い」が決まったらすぐにステップを。



あとはニュートラルから↘Ⓨと入れるだけ。

Skill Up 3 応用戦術 インパクト後の攻防に関して

吉光のインパクト後の対応だが、基本的には「柘榴」を狙っていく。これに対してガードインパクト返しで反応してくる相手には「日向砲」がオススメ。「日向砲」ヒット後は、「裏牡丹」→「舞姫」という空中コンボか、角度によっては「不憂」を狙うといい。なお、体力的に逆転が難しいようなら、弾きのガードインパクト後「不惑」でダブルK.O.を狙うのも吉光ならではの考えのひとつだ。



ガードインパクト返しには日向砲がオススメ。



そのあとは「不憂」で一発逆転を狙うもよし。

Skill Up 4 特殊行動 「地雷刃」の活用法

DC版になって、「地雷刃」はかなり変わった。まず、下段斬りにシフトする「地雷転輪」がついたことで、予備動作が似ている「地雷砲」のヒット率が上がった。また、地面に着いている時の判定が弱くなった代わりに、Ⓧ+Ⓨを入れた早い段階で一部の特殊中段と下段攻撃を簡単にかわすことができるようになった。うまく使えば、⇩Ⓧ系統の攻撃を「地雷刃」でかわして反撃できるようになる。



「地雷刃」で相手の下段攻撃を回避して……。



「地雷転輪」で追撃を行うことも可能だ。

Skill Up 5 応用連係 「桔梗陽炎」キャンセルで押す

DC版オリジナルの内容である「桔梗陽炎」キャンセル。「桔梗」がガードされた瞬間に「陽炎」をソウルチャージキャンセルすれば、ガードされても五分の状態からスタートできる。これを利用して、ガードされたのを確認したらキャンセルしてそのまま接近。「息吹」と投げ技で攻めたり、ソウルチャージキャンセルの時間を遅らして、最後がガード不能技になる「鬼薊」を出すのも有効な戦法だ。



タイミングよくキャンセルをかけて……。



うまく攻撃をつないでいこう!!

Skill Up 6 リングアウト 「忍法櫓落とし」の使いどころ

リング際に追い詰められた時にどうするべきか。実は、そういった状態からはコマンド投げの「忍法櫓落とし」で相手をリングアウトさせることができる。単純にある程度リングの端のほうで投げ技を成功させるだけでいいわけだが、落下するときに運悪く縁に当たってしまうような位置で投げてしまった場合は、こちらが先にリングアウトしてしまうので、十分気をつけよう。



このくらいの距離で相手をつかめば……。



コマンド投げで大逆転することができるぞ。

CHECK POINT 吉光のココを克服せよ!! 起き攻めを強化せよ!!

吉光は、近距離戦ではかなりの強さを見せるが、「稲穂刈」などのように「ダウンにも当たり、ダウンを奪える攻撃」がなく、起き攻め能力が弱かった。だが、DC版では「地雷転輪」という起き攻めに関しては「稲穂刈」に匹敵する能力を持った技が増えたので、これを使って、相手がダウンし続けているようなら「地雷転輪」か、「地雷走り」で攻撃し、起き上がってきそうなら「地雷砲」を混ぜてガードを揺さぶることができる。この「地雷刃」からの起き攻め以外に有効なのが、「牡丹」を使った起き攻め。「牡丹」はダウンにも当たるうえにしゃがみ状態を作れる。そのため、攻撃後もしゃがみからの2択攻撃が仕掛けられるのがポイント。この2つをうまく使って、さらなる高みを目指そう。

起き攻めに「地雷転輪」を!!



「地雷刃」からの攻撃で起き上がりを攻め立てよう。

「牡丹」使うのも有効だ!!



リング際など場所によっては「牡丹」のほうが攻めやすい。





タイムリリースキャラで戦う!

リザードマンの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

対戦と同様に「グリットドラフト」の連発は強力。さらに、ヒットしたらそのまま連発すればよく、ガードされたり、リング際に追い込んでいれば「レンドストライク」にするなど、実戦さながらのプレイを練習するのにも適している。あとは、後半になれば「メゼ式・アイギスミニスター」の3発目のみが当たるようになるので、空中コンボの練習ができる。



「メゼ式・アイギスミニスター」の最後だけが当たりやすい。

SOULCALIBUR ソウルキャリバー スタッフの語るMaking of LIZARD MAN リザードマン制作秘話

なんと言っても一見の価値があるリザードマンの演武。会社で疲れて帰ってきたところへ、モニタの前に座っていただいて、リザードマンの演武をぼーっと見てもらえると、いいん感じになれるようにと作りました（笑）。開発内でも好評でして、モーションキャプチャーも「いじけてるヤツ撮ってきて」と完全にネタ勝負（笑）。シッポのことを忘れてて、ステージにはシッポ専用の台座も作りました。



演武ステージには、わざわざ台座が新規で作られてる。

「グリットドラフト」で押さえ込め LIZARD MAN —リザードマン—



アーケード版で強力すぎた「グリットドラフト」。DC版では修正が加えられているが、十分に主力技として機能する性能は持っている。ならば迷うことなく、前面に押し出して戦っていくといい。

リザードマン使いへ～さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 応用連係 2発目で相手の虚を突く

避け性能が高く強力な技のひとつに数えられる「ライトアイギススイング」だが、ガードされたときに手を出してくる相手であれば、2発出し切りの「メゼ式・ダブルアイギススイング」が有効になる。カウンターヒット後は、「メゼ式・グリットブラスト」か「カミラ式・グリットテンペスト」で追加ダメージを与えよう。この2発目を見せておけば自然に相手の動きを封じることができる。



⇩方向走り中Ⓧがガードされても……。

もう一度Ⓧを押しておいて2発目を出す。

Skill Up 2 高機動力 「ダッキング」を使う

相手との間合いを詰めるときに使うと有効なのが「ダッキング」だ。姿勢が低くなっているので、技をかいくぐりながら移動できるのも強み。もちろん、そのままⓎボタンを押せば「メゼ式・グリットブラスト」で中段攻撃を繰り出すことができる。そして、もうひとつの選択肢としては投げ技の「メゼ式・リープテイルランブル」も有効。「ダッキング」中はコマンド入力がやりやすい。



「ダッキング」で相手の懐へもぐり込む。

投げと中段攻撃で相手を揺さぶろう。

Skill Up 3 強力連係 「⇨➔Ⓧ」からの猛攻撃①

ここからはメインとなる連係である「グリットドラフト」からの選択肢を考えていこう。まず相手をリング際に追いこんでいるなら「グリットドラフト」からの「レンドストライク」。これはヒット時はもちろん、ガードされていても有効な連係として機能するのが強み。ほかに画面中央の場合、ヒット時ならもう一度「グリットドラフト」のほうが理想。相手はうかつに動けず主導権を握れる。

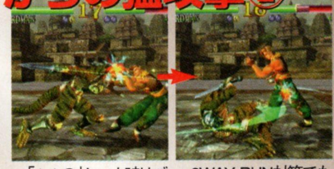


相手を追いこんでから「⇨➔Ⓧ」を当て……。

さらに「ⓎⓎ」でプレッシャーをかける。

Skill Up 4 強力連係 「⇨➔Ⓧ」からの猛攻撃②

画面中央での「グリットドラフト」のラッシュは、相手側がかなり素早い技でないと止めることはできない。しかし、逆時計回りの8WAY-RUNで避けられてしまうのは、あまり知られていない事実。とうぜん上級者になれば、この方向を中心に8WAY-RUNを使ってくる。そこでリザードマン側の対策としては「メゼ式・シンカースピンキック」が有効。下段攻撃でガードもされにくい。



「⇨➔Ⓧ」ヒット時はゴリ押しではなく……。

8WAY-RUN対策でもある「⇙Ⓑ」も使おう。

Skill Up 5 強力連係 「⇨➔Ⓧ」からの猛攻撃③

3つ目のバリエーションとしてはリザードマン側が8WAY-RUNを使ってみよう。そこで、使う技は避け性能の高い「ライトアイギススイング」。この連係は主に「グリットドラフト」がガードされた場合の選択として用意し、相手が反撃してきた技をかわしながらダウンを奪おうというもの。意外と思うかもしれないが、中間距離でも「ライトアイギススイング」は使いやすいことを知ってほしい。



ガードされてもこの連係は終わらない。

技の選択で攻め続けることができる。

Skill Up 6 1発逆転 リングアウト能力を生かす

リザードマンはリング外へ押し出す能力が高い。まず、圧倒的に多い前へは「メゼ式・グリットブラスト」と「メゼ式・シンカースピンキック」の2つが強力。それぞれ中段と下段で揺さぶりにもなる。そして後ろへは、基本投げの「メゼ式・ダスティクラッシュリフト」と「メゼ式・カノンアイギス」が有効。さすがに警戒はされるが使ってみる価値は十分にある。狙いを定めて使おう。



完全にリング際でなくてもかまわない。

吹き飛ばす能力は意外に高く、遠くへ運ぶ。

CHECK POINT リザードマンのココを克服せよ!! 安易すぎる下段攻撃の多用

「グリットドラフト」からの強力な連係は、素早い中段攻撃が多く含まれているので逆に下段攻撃である「メゼ式・シンカースピンキック」の強さを改めて知ることにもなる。ただし、ここでわかってほしいのは、中段攻撃で相手にプレッシャーをかけているからこそ決まりやすいということである。さすがに強力な「メゼ式・シンカースピンキック」でもガードされてはそれまでである。確かに決め手がないと言えばないキャラクターだけに「グリットドラフト」をガードされても我慢して攻めていこう。それだけなら、まだ何も失ってはいないのだから焦る必要はまったくない。数をこなし、この辺りの押し引きのリズムをつかむことも重要となる。

まずは中段攻撃で押す



あくまでも「グリットドラフト」を主力として使っていく。

布石があっての下段攻撃



それでこそ「メゼ式・シンカースピンキック」が有効。

※コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。コマンド表記はDC版で表しています。
Ⓧ＝横斬り、Ⓨ＝縦斬り、Ⓐ＝ガード、Ⓑ＝キック、⇨＝短く入力、➔＝長く入力、ⓧ＝スライド入力、Ⓧ＝ホールド入力

タイムリリースキャラで戦う!

ジークフリートの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

対CPU戦は基本的にはナイトメアの時の攻略と同じく、中距離から「ルークスプリッター」を繰り出し、ヒットしたら、再度「ルークスプリッター」を出し、ガードされたら「ピースィングストライク」を出しておくというパターンで簡単に勝ち抜ける。なお、近距離になった場合はジークのみの連係攻撃、「スラッシュクロス」を出し、CPUを押さえ込もう。



「スラッシュクロス」の3発目はなぜかCPUに当たりやすい。

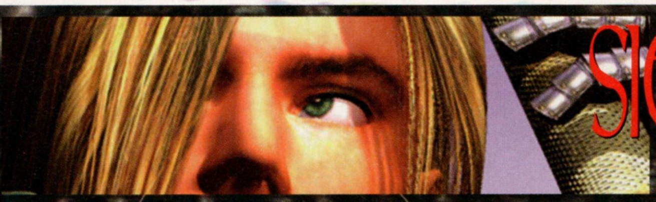


SOULCALIBUR ソウルキャリバー スタッフの語るMaking of SIEGFRIED ジークフリート制作秘話



今回2ndキャラのモデリングが変更になっているジークフリートですが、実はアーケード版の時に2ndカラーを作り込めなかったんです。だから、当時はモデリングが一緒で、色が金色になった程度だったんです。で、アーケード版の2ndが、今回は3rdカラーになってるわけなんです。どれも男前になってますから、それ系の方は、顔をアップにして見てやってくださいね(笑)。


注目は新しい2ndカラー。女性ファンはアップでひとつ(笑)!



SIEGFRIED SCHTAUFFEN 重厚かつ繊細に攻める!!

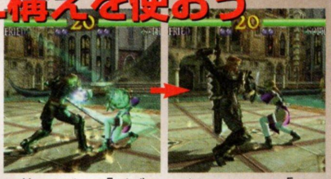
—ジークフリート・シュタウフェン—

ジークフリートは、連係においてもナイトメアと同様のものを使っていくことになる。そこで、今回ここでは前号のナイトメア攻略で紹介したものより、さらに一歩進んだアドバンスド連係を紹介していこう。

ジークフリート使いへ~さらなるスキルアップのための6つの項目!

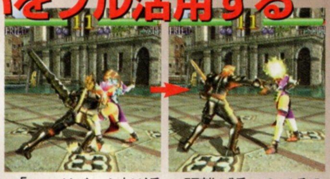
Skill Up 1 応用連係 スムーズに構えを使おう

「チーフホールド」後は強力な2択こそ仕掛けられないものの、全体的にスキのない技が多い。ここで紹介するのは、DC版で新たに加わった「ダブルグラウンダー」キャンセルからの「チーフホールド」。3発目を警戒させられるため、スムーズに構えに移行できるのがポイントだ。そのあとは、スキが小さくヒット後に確定の追い打ちが狙える「テラーストンパー」を中心にしていこう。


使いやすい「ダブルグラウンダー」から。
キャンセルで「チーフホールド」へ移行。

Skill Up 2 有効連係 投げ間合いをフル活用する

近距離戦でのキーポイントとなる投げ技を絡めた連係の一例。「ヘッドバット」は出が速いので、割り込みや連係の構成に使う武器だ。この技がヒットしたあとは相手との距離が近く、ダッシュで接近しなくてもその場から投げを狙えることが多い。これに加えて2発目の「ダブルヘッドバット」も警戒させられるため、「ヘッドバット」がガードされていても決まりやすい連係だ。


「ヘッドバット」は近距離戦で使う武器。
距離が近いのでその場から投げが狙える。

Skill Up 3 追い打ち ヒット時の状況判断が重要

「ルークスプリッター」と「フィーンドシャッター」がしゃがみ状態の相手にヒットした場合、地面に突っ伏すようなダウンになる。このとき、距離が近いならしゃがみ状態になっていることを利用して「アップトス」につなごう。相手が受け身をとっていれば通常の打撃投げに、受け身をとっていなくてもダウン投げになる。角度が合っていれば、相手を引き起こすこともあるぞ。


しゃがみにヒットしたら「アップトス」へ。
場合によっては引き起こしになることも。

Skill Up 4 応用連係 さらに一歩上を目指す戦術

「メイルシュトローム」をキャンセルした場合、厳密にはヒットしていてもジークフリート側が有利にならない。対処のしっかりとした相手は、ここで2発目を警戒しつつも割り込みを狙ってくるはずだ。これに対しては、キャンセルから左右のステップにつなぐことで対処したい。うまくいけば、反撃してきた相手の背後をとることも可能だ。堅く様子を見る相手にも十分に有効。


キャンセルを見て反撃してくる相手に……。
ステップでかわし、大ダメージを狙う。

Skill Up 5 応用連係 ナイトメアにはない連係

ジークフリートならではの技となる「ディレイクロス」ホールドからの「ベースホールド」。ここから素早く「グリーブカタパルト」につなげば割り込まれることがなく、優秀な連係となる。ただし「ディレイクロス」自体がつぶされてしまうことも多いので、ディレイなしの「スラッシュクロス」を十分見せてから使おう。また、「スピンキック」始動の連係からも同様の攻めが可能だ。


「ディレイクロス」から構えに移行できる。
「ベースホールド」からの技につなげよう。

Skill Up 6 まめ知識 ガードインパクト後の攻め

ガードインパクト後に相手がインパクト返しを狙ってくるなら、出の遅い「バックスピンスラッシュ」からのコンボを狙うのが基本だが、「ランパートバスター」も有効な選択肢だ。ヒットすれば「スカイスプリッター」で追い打ちができ、前者ほどではないもののダメージは十分に高い。「バックスピンスラッシュ」と違い、しゃがんでかわされることがないのも長所のひとつだ。


インパクト後に「ランパートバスター」。
もしガードされても大きく有利になる。

CHECK POINT ジークフリートのココを克服せよ!! 強固なガードをうち崩せ!!

リーチや攻撃範囲には優れるものの、技の出の速さという点ではどうしてもほかのキャラクターに見劣りしてしまうジークフリート。特に見切られにくい下段攻撃が少ないため、戦い慣れた相手にはなかなかダメージを与えられないという印象も強い。そこで活用したいのが、ガードさせて有利になる技。「シャドウスライサー」の最大溜めを始め、「スピンキック」や「スピンキックスラッシュ」、「クイックバックスピンスラッシュ」などを使い、ガードさせてからの攻めにつなごう。中でも「クイックバックスピンスラッシュ」は8WAY-RUNにも強く、あらゆる距離で活躍する武器だ。これをガードさせたあとは、距離によって技を使い分け、有効な2択を仕掛けていこう。

ガードさせて有利になる技

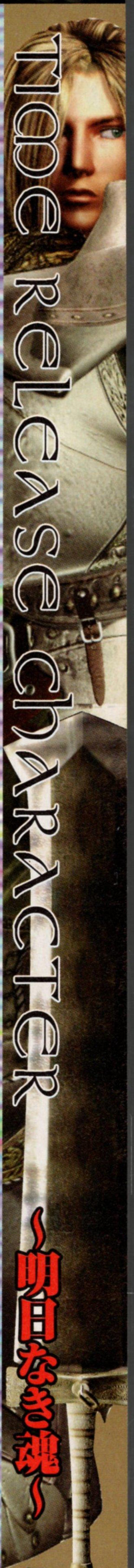
攻撃範囲も広い「クイックバックスピンスラッシュ」。



攻めを継続する



ガードさせたあとは、距離によって技を使い分けよう。



Time Release Character ～激震の大地～

タイムリリースキャラで戦う!

ロックの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

ロックはCPU戦が楽に戦えるキャラクターだ。タイムアタックを狙いたいときには「ショルダータックル」でリングアウトを狙い、確実に勝ちたいなら近距離で「ベアファング」を連打しよう。ただし、ステージ7のリザードマンは要注意。リング際に追い詰めると投げで落とされることも多いので、なるべくリングの中央付近で戦うように心がけたい。


近距離戦や起き攻めでは、「ベアファング」の連打が有効だ。

SOULCALIBUR ソウルキャリバー スタッフの語るMaking of ROCK ロック制作秘話

「ソウルキャリバー」って、どのキャラもなんだか"裸率"が高いんですよね(笑)。アイヴィーのお尻とかいう以前にヴォルドのお尻とかも露出度高いですし(笑)。そういう意味ではロックも上半身裸で(笑)、前作とまた違ったデザインになってますよね。ゲーム的にはロックには投げつかみコンボとかが入って、まったく別のキャラになって帰ってきましたから。ぜひ投げつかみコンボで遊んでください。


見た目も中味も前作とまったく違った感じに仕上がったロック。

固有の技を最大活用せよ!!

ROCK
— ロック —

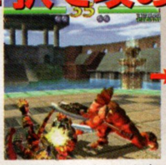


アスタロスと同型の技を数多く持ちつつも、細かい性能の違いによりその戦術は大きく変わってくる。ロックというキャラクターならではの特長を生かした独自の連係を構築し、スキのない攻めを展開しよう。

ロック使いへ～さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 起き攻め 打撃技の2択で攻めを継続

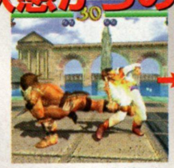
「ホリゾンタルスィープキック」は、ダウンを奪える下段技。リングアウトも狙えるので、積極的に使っていきたい技だ。また、ダウン中の相手にヒットすることも大きなポイント。この性質を利用し、起き攻めにも有効活用していこう。たとえば投げ技のあとなど、近距離でダウンを奪ったとき。すかさず中段攻撃の「ベアファング」とこの技による2択を仕掛け、攻めを継続しよう。


近距離でダウンを奪ったあとはチャンス。


ダウン状態にヒットする技で攻めよう。

Skill Up 2 強力連係 しゃがみ状態からの2択

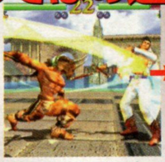
「ホリゾンタルクリープキック」は連係で攻めたいときに使える下段攻撃だ。ヒット後は近距離、かつ有利な状況になるので、「ベアファング」や「リバーススパイラルアクス」、しゃがみ状態からの「ショルダータックル」といった中段攻撃と、各種投げ技による2択を仕掛けよう。先行入力を生かせるこの状況なら、コマンドに時間のかかる「スラムヴォルテクス」も使いやすい。

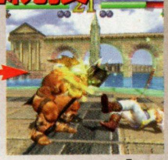

近距離での連係に組み込みたい下段攻撃。


コマンド投げにも連係させやすいぞ。

Skill Up 3 追い打ち ロックならではの連続技

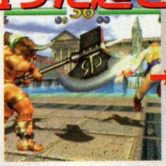
「ロックトマホーク」の性質は、アスタロスの持つ同型の技とほぼ同じ。これのホールドがヒットしたら、スピンした相手に「タイダルウェイブ」で追い打ちをしよう。ただし、「ロックトマホーク」の先端がヒットした場合は届かないこともある。また、「タイダルウェイブ」ヒット後は、もちろんダウン投げの「ハイパーダイナマイトスラム」につなぎ、さらにダメージを奪おう。

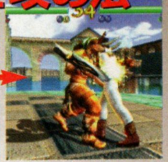

中距離戦で役に立つ「ロックトマホーク」。


ヒットしたら「タイダルウェイブ」へ。

Skill Up 4 起き攻め 受け身を狙った起き攻め法

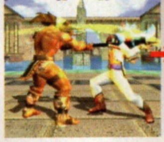
機動力の高いキャラクター相手では、8WAY-RUNに悩まされることも多いロック。こんなときに活躍するのが、攻撃範囲の広い「リバースブリーズアクス」だ。カウンターヒットすればダウンを奪えるので、すかさずダッシュして起き攻めに移行しよう。このとき、相手の受け身を読んで投げ技を重ねていくのも有効。そのままダウンするようなら「ベアファング」で追い打ちしよう。


8WAY-RUNに強い中距離戦用の武器だ。


受け身を読んでダッシュからの投げが有効。

Skill Up 5 応用連係 キャンセル投げを活用せよ

投げにつながる連係技を持っていることは、ロックの大きな特長だ。「ブリーズクラッチ」と「スパイラルクラッチ」の2つは近距離戦で活躍する武器。また、投げ技始動の「キャノンクラッチ」「スタンプクラッチ」は、2回目の入力タイミングを遅めに調節することで、2回の投げ判定両方を生かすことができる。タイミングは難しいが、マスターすれば強力な武器になるぞ。


1回目の判定を出して投げにつなごう。


ヒットしていれば連続技にもできるぞ。

Skill Up 6 追い打ち ダウン投げの確定チャンス

ロック固有のダウン投げとなる「ハイパーダイナマイトスラム」は、ダメージが高く使いやすい。確定するチャンスも多いので、まとめて覚えてしまおう。先に紹介した「タイダルウェイブ」に加えカウンターヒットで連続ヒットする「グリップクレイター」、同型の「アクスヴォルケイノ」、カウンターヒット時限定の「ロックニー」、「ロックプレス」の5つが主な狙いどころだ。


たとえばこの「グリップクレイター」から。


ダウン投げはダメージも十分に高いぞ。

CHECK POINT ロックのココを克服せよ!! コマンド投げを使いこなせ

アスタロスよりも技が豊富なため戦いやすそうに見えるロックだが、大ダメージを奪う「スラムヴォルテクス」の難しさが大きな壁だ。近距離での連係から狙っていく際には特に問題ないが、ダッシュから狙いたいときにはやはり苦労させられる。投げ間合いもアスタロスより短いので、思ったほど投げられない印象を持つことも多いだろう。これを解消するためには、コマンドを正確に素早く入れられるよう練習するのが一番。どんな場面でもこの投げ技を自由に使えるようになれば、前方にリングアウトさせる性質を持つ「ロックスラム」とともにリング際での攻めも厚みを増す。また、ダッシュからは「ブリーズクラッチ」などのキャンセル投げを使う工夫もしていこう。

ダッシュからも……


ダッシュからの投げを強化することがひとつの課題。

スムーズに出せるように


素早く「スラムヴォルテクス」を出せるようになろう。

※コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のもの。コマンド表記はDC版で表しています。
Ⓧ=横斬り、Ⓨ=縦斬り、Ⓐ=ガード、Ⓑ=キック、⇨=短く入力、➔=長く入力、ⓧ=スライド入力、Ⓧ=ホールド入力

タイムリリースキャラで戦う!

ミナの対CPU戦ワンポイント攻略 伝授!!

CPU戦ではキリクと同様に、「円掃撃」をガードされるまで使い、ガードされたら下段インパクトを出すパターンが有効だ。さらにソウルチャージキャンセルでガード不能技にしてからの「転断撃」も有効。また、「回天跳撃蹴」でどんどんCPUを押していき、リングアウト勝ちを狙うというのもいいぞ。間合いに合わせてこれらの技を使い分けていこう。



「回天跳撃蹴」でCPUをどんどんステージ端に追いやろう。

SOULCALIBUR ソウルキャリバー スタッフの語るMaking of SEUNG MINA
ミナ制作秘話

ミナは可愛くなりましたねぇ。かなり可愛くなったと思います。顔のモーションアニメーションとか、モデリングとか、とにかく担当者の"愛"がこもってますので(笑)。そのへんぜひちゃんと見てやってほしいですね。あとゲーム的には、新しく入ったモノが2つほど。結構面白い効果があるので。もう少し時間があれば、もっと差別化できたんですが、今回はこのへんで。



DC版ではさらに可愛くなって帰ってきました。



豪快さだけでは勝てないぞ
SEUNG MINA
—成 美那[ソン・ミナ]—

強力な2択攻撃を持っているので、単純に勝てると思われがちなミナ。しかし相手に移動されると、技が当たらなくなりがちという弱点も持っている。そこで、今週はこの弱点克服を中心に紹介していこう。

ミナ使いへ〜さらなるスキルアップのための6つの項目!

Skill Up 1 追い打ち 「揚撃」確定ポイント

ダウンにも当たる「揚撃」は、出が速いため追い打ちをして確定するポイントが多い。まずは「巌衝撃」がカウンターヒットしたとき。相手がダウンしたら、すぐさま「揚撃」を出そう。そのほか、「霆風蹴」と「頂落撃」ヒット後も、「揚撃」が確定する。これらの技はすべてダウンしている相手にヒットするので、起き攻めはこれらの技で攻めるといいだろう。



「巌衝撃」がカウンターヒットしたら……。

「揚撃」が確定。さらに起き攻めしよう。

Skill Up 2 応用連係 「円掃撃」からの連係①

「円掃撃」は、近距離で2択をかける際に「揚撃」とともに多用することになる技だ。しかし、ヒット後もそれほど有利にならないため、「円掃撃」のあとに出の速い攻撃を出されるとつぶされることが多い。そこで、「円掃撃」ヒット後は、避け攻撃を出すのが基本。ステップからの「円掃撃」で縦斬り攻撃と上段攻撃をかわし、特殊中段攻撃に対しては「回天跳撃蹴」を出して対応していこう。



「円掃撃」を当てたら、攻撃を読み……。

適切な避け攻撃を出していきたい。

Skill Up 3 応用連係 「円掃撃」からの連係②

「円掃撃」ヒット後に時計周りに移動する相手には、連係①は避けられやすいのが難点。よって時計周りに移動する相手には、別の連係を使う必要がある。お手軽なのは、「牙流撃」で、「円掃撃」後にそのままⓧを押せばいい。また、慣れてきたら「孔式襲扇儀」を使いたい。ノーマルヒットでも連続になるうえに、1発目が下段攻撃なので相手にガードされにくいのだ。



ボタンを下に入れたままⓧを押し……。

さらにⓧ+ⓨで連続ヒットさせられるぞ。

Skill Up 4 一発逆転 リングアウトさせるには?

相手をリングアウトさせる技が多数あるのも、ミナの特長だ。ステージ端が左側にあるときは「円舞刀蹴」、逆に右側の場合は「纏糸斬撃」でリングアウトさせられる。また、「円舞刀蹴」はジャンプ状態、「纏糸斬撃」はしゃがみ状態と、共に相手の投げを避けながら攻撃できる長所も持っている。相手が投げに来るときなどは積極的に狙っていこう。

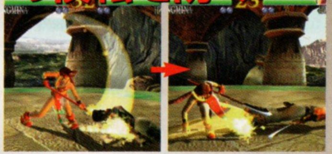


左側に飛ばすなら、「円舞刀蹴」を狙え。

右側なら「纏糸斬撃」で攻撃していこう。

Skill Up 5 起き攻め まずは相手の横転を防ぐ

空中コンボ後などの起き攻めでは、まず相手の横転を防ぐことを考えよう。相手が左側に横転するなら、間合いを詰めて「揚撃」を狙う。逆に右側に横転するようなら「転断撃」がヒットしやすい。こうして横転を防げば、相手はその場でガードするしかなくなるはず。そうしたら下段攻撃の「滑面昇蹴」を混ぜて、相手のガードを揺さぶりながら起き攻めを継続していこう。



右側に横転するなら「転断撃」を狙おう。

それから「滑面昇蹴」でガードを揺さぶる。

Skill Up 6 起き攻め 「顎砕蹴」ヒット後は?

「顎砕蹴」はしゃがみ状態から出せる技の中では出が速く、相手の下段攻撃ガード後や起き上がり時の反撃技として有効だ。この技がヒットしたあとは、相手はすぐに横転できないので、単純に「揚撃」と「滑面昇蹴」による2択攻撃を仕掛けてかまわない。これは「乱葉蹴」の2発目も同様だ。ただし「滑面昇蹴」の2発目はスキが大きく横転されてしまうので注意しよう。



「顎砕蹴」ヒット後はすぐに横転できない。

相手はガードに徹するしかないのだ。

CHECK POINT ミナのココを克服せよ!! 右側に移動させないこと

ミナの主力技は、右側に移動されると避けられやすいという弱点を持っている。そのため、右側に移動させない戦い方も覚えたい。移動を封じる技としては、「進掃撃」が有効だ。出は遅めだが、攻撃範囲が非常に広く、移動で避けることはほぼ不可能。またガードされた場合も間合いが離れやすく、反撃を受けにくい。この「進掃撃」を印象づけておけば、相手は右に移動してからしゃがみガードをするようになるはず。そうなったら「円舞刀蹴」を混ぜていこう。この技は中段攻撃なので2択になるうえ、ジャンプ状態なので、相手の投げ技や出の速い特殊中段攻撃に一方的に勝つこともある優れた技だ。移動ばかりする相手には、この2つの技を主力に戦うといいだろう。

中距離以上では「進掃撃」

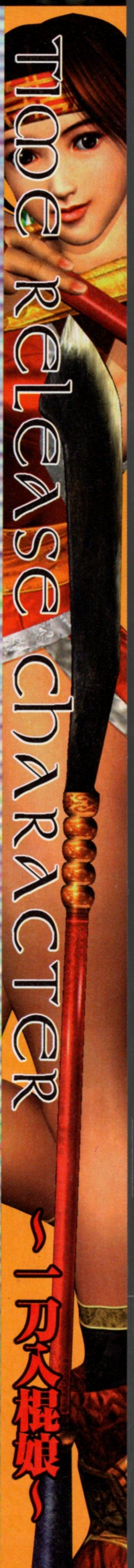


移動を封じるうえに意外と長いリーチがあるぞ。

そして「円舞刀蹴」を



相手の技をガードしたあとには「円舞刀蹴」で反撃を。



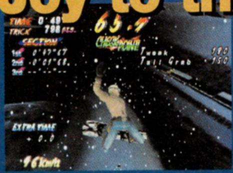


増刊号付録の体験版はプレイしてくれたかな？　きっとそのスケールのデカさ、そしてスノーボードゲームとは思えない破天荒な内容に驚いた人も多いはず。しかし、製品版はあの程度ではすまないほど、ダイナミックな内容でユーザー諸君を驚かせてくれるだろう!!　今回は、体験版では楽しめなかった驚愕のコース群を公開するぞ!!



もちろんトリックや背景、雪しぶきなどの描写や音楽もピカイチ。要チェックだ!!

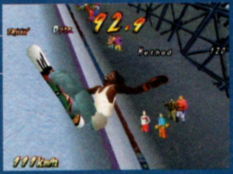
Joy to the “BURRRN!”



FREE RIDE

用意されたさまざまなコースを滑り、そのタイムとトリックの合計ポイントを競うモード。各コースで条件を満たすと別のコースを選択できるようになる。

SUPER PIPE



競技などでおなじみハーフパイプの壁面をさらに高くし、より高いジャンプを生み出せるようにしたコース。連続でトリックを決め、その総合得点を競う。イカしたトリックを決めろ!!



VS GAME

2人で腕を競い合うおなじみの対戦モード。単に速さやトリックのポイントを競い合うだけでなく、ラインバーサスやトリックブーストといった独特の勝負ができるモードもあるぞ。

Are You Ready!?

いまだかつてないスノーボードゲーム発売まであと1週間!!　心の準備はできているかい!?

Check the New System

●ATTACK&CRASH

滑走中にYボタンを押すことでガードモーションに入り、障害物を破壊して進むことができる。ガンガンブッ壊して突っ走れ!



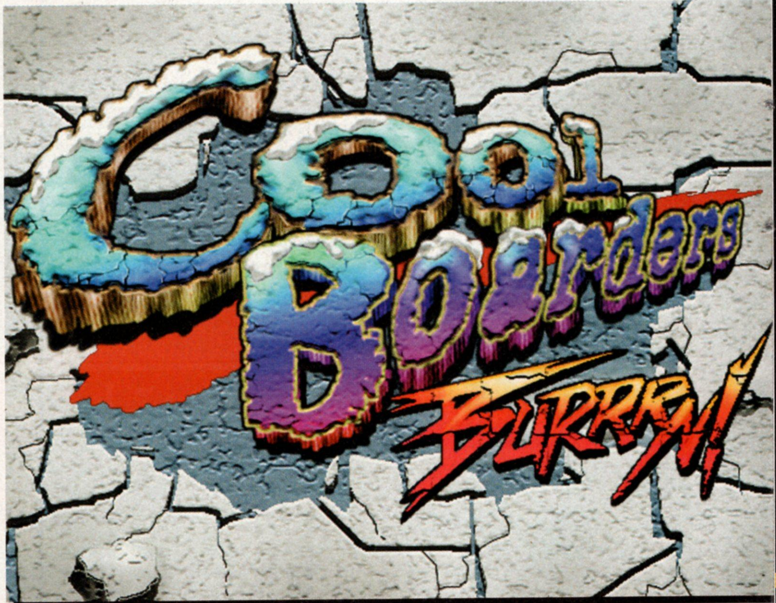
こんなモン壊せねーだろ!! みたいなモノまで体当たりでブッ壊せます。



早く滑ればクリアできるほど本作は甘くない!! トリックの腕前も重要だぞ!!

●EXTRA TIME

滑走中にトリックを出せば出すほどボーナスタイムが制限時間に加算されていき、広大なコースをより長い時間滑走できる。



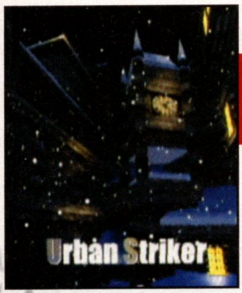
Special 特報 Report!

真夏の暑さに負けないクールな本作の発売まであと1週間。今回はさまざまな趣向の凝らされた3コースを紹介。また、早くも決定した大会告知もあるぞ!

●ウエップシステム●8月26日発売予定●5,800円
●スポーツゲーム（スノーボード）●ぷるぷるぱっく、通信対応

もはや想像もつかないほどのコースが登場!!

COURSE 3 Urban Striker



雪がしんしんと降り積もる煉瓦作りの閑静な街中を、スノーボードで突っ走るというギャップが楽しいこのコース。しかし、街中を走る道はかなり入り組んでいて、曲がるのですら一苦労。最後には街外れへ抜けその先の廃工場へと突入する!

こんなコース(?)滑れるのか!?

入り組んだ路地を滑り、隣にはガケが口を大きく開ける山道を抜け、街外れの廃工場へと進むこのコース。全体的にコース幅が非常に狭く、コーナーではかなり減速しなければ曲がりきることはできないだろう。また街には多くの段差があり、ボードコントロールが難しく、タイムアップしてしまうなんてことも。

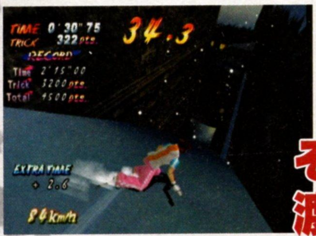


街の入り組んだ路地を行くか?

普通に滑ると、とにかく細いコースにコーナーの連続。壁へぶつからずに滑るのは至難の業。



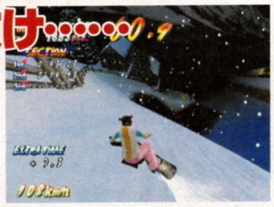
ジャンプで建造物の屋根を滑ればタイムロスは少ないが難しい。



それとも屋根の上を渡り滑るのか?

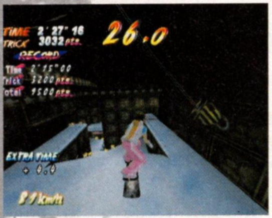
さらに街外れを抜け……

入り組んだ街中からトリックエリアを抜けると一気に寂れた街外れへ。細く曲がりくねった田舎道のすぐ右側には断崖絶壁が、コントロールを誤ったボーダーが落ちるのを待つように大きく口を開けて待ち受ける。その向こうには貨物列車が走り抜けるのも見えるぞ。

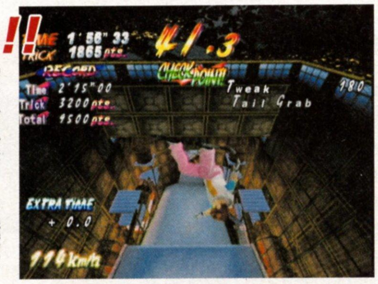


街を抜けると断崖が待ち受ける細い山道へ。落ちると……。

廃工場へ突入!!



腐ったパイプがコースに転がっている。ブッ壊して進め!!

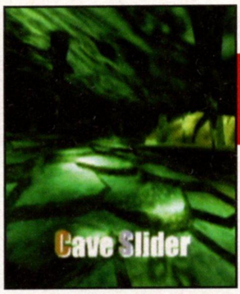


断崖絶壁から再び小さな街へ。今度はそれほどコース幅が狭くないので安心しているとトリックエリアが出現。ジャンプしトリックを決め、着地地点はなんと建物の屋根? 屋根をぶち抜いて着地する先は廃工場の中。廃工場の中はまたしても入り組んだコースとなっているのだ。腐り朽ちたパイプを次々、破壊しながら、先をよく見てコーナーを切り抜けろ!!



ジャンプしたらクレーンに直撃!! なんて仕掛けもあり。

COURSE 4 Cave Slider

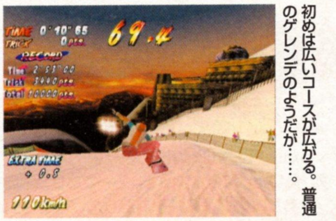


全体的にコース幅が広いこのコース。廃棄されたままのハイウェイなどを滑り抜けた先には鍾乳洞が出現。中には、自分がどこを滑っているのかわからないほどの分岐に次ぐ分岐が!! そして、その先は氷の世界。恐竜の化石がプレイヤーを出迎えるぞ。

神秘的な空間には分岐がいっぱい!!

コース3とは対照的に、コース幅が全体的に広いこのコース。スタート地点では、これといって代わり映えがないように見えるが、先に進むと断崖絶壁や洞窟、放置されたままのハイウェイなどが姿を現し、さらには鍾乳洞へと突入していく。とにかく分岐地点が多いこのコース。迷っていると……。





初めは広いコースが広がる。普通のゲレンデのようだが……。

スタート地点はなんの変哲もないコースに見える。しかし、急にコースが狭まりトリックエリアが現れ、さらに洞窟から断崖絶壁へ。そして、きついカーブが次々と出現し、コントロールを誤ると壁に激突、崖下へまっさかさまと、タイムをロスしてしまいそうなポイントが数多く存在する。



こんなところも滑ります。雪ないじゃん、なんて気にするな!!

なんとコース上にハイウェイが出現!!



再び洞窟が現れ、中へと滑り込むと、そこは反射した光が中を緑に照らし出す神秘的な鍾乳洞。中は滑れる場所がかなり広く、分岐が多いため、自分の滑っている場所を見失うほど。さらには唐突に地割れが出現したり、岩が落ちてきたりとアッと驚くような仕掛けもたっぷり用意されている。

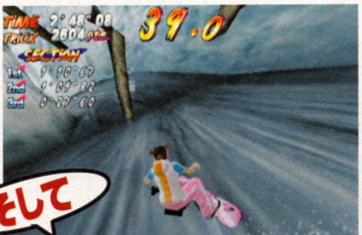
美しい鍾乳洞では……分岐につぐ分岐が!!



上を滑るとこんな感じで橋の上を抜けるように安定して滑れるが……。

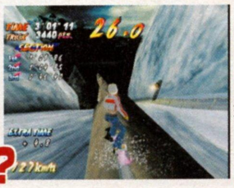


下をくぐればショートカット。しかし、すぐ横には崖が……。どちらを選ぶ?



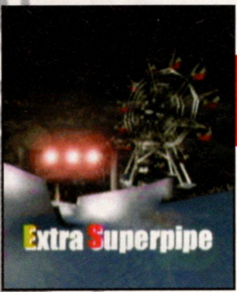
そしてトドメは氷河のコース!?

無事に鍾乳洞を抜けるとコースは一転、まるでアラスカの氷河を思わせるコースへ。巨大な恐竜の化石が出迎える中、目前のゴールを目指せ!



氷漬けになった恐竜の化石が所々に露出。それを使ったギミックも用意されてるぞ。

そして、さらなる超テクニカルスーパーパイプコース発覚!!



EXTRA SUPER PIPE

以前からその存在をちらつかせていた、スーパーパイプの上をいくコースがついにその姿をあらわにした。その名もエクストラスーパーパイプ。パイプのハズなのに全長が異常なほど長く、驚きのギミックも多数用意!! エクストラの名前はダテじゃない!!

これはパイプなのか!?



パイプコースは、通常のコースと異なり基本的にトリックの腕前を競うコース。本作で登場するのは、通常のハーフパイプの壁面を高くし、より高いジャンプ、そして難易度の高いトリックに挑戦できるよう設計されたスーパーパイプだが、こちらも長すぎると感じるほどではない。クリアするだけなら誰でもできるだろう。

確かにすべての壁面がパイプに！



しかし、ギミックなども多数出現!!

しかし、このエクストラスーパーパイプ、壁面が高いだけにとどまらず、カーブあり、ギミックあり、果ては段差までありの、まるで山の斜面を利用して作ったコースのような長さになっていて、なおかつそのコース全体がパイプ状にくりぬかれているのだ。トリックは出せても着地が決まらなければポイントにはならないだけに、難易度高し!!

それともコースなのか!?

まずはスタート!!

スタート地点近辺はスーパーパイプと同様に直線のコース。まずはこのあたりで大きめのトリックを出し、ポイントを稼いでおきたいところ。十分に加速がついたら高くジャンプしトリックコンボを叩き出せ!!



まずはオーリを長めにとって壁に向かって直進!!



着地が楽なこの辺でトリックコンボを決めておこう。



そのまま壁面端でジャンプ!! 連続でトリックを叩き込め!!

壁面を利用してトリックを決めよ!!

が、しかし……

しかし、しばらく進んでいくと、突如カーブが出現。通常のパイプのつもりでスピンを出していると向かい側の壁面へ叩きつけられ、転倒するのは必至。着地時の姿勢をより考えて、慎重にトリックを入力しよう。





しかし、角度をうまく狙っていけば長時間オーリをすることができるのだ!!



着地地点を考えてトリックを出さないと、着地の時に転倒してヒドい目に……。

着地点にはコーナーが!!

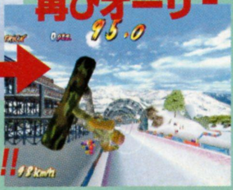
What's SUPER PIPE?

前述のとおり、ハーフパイプはトリックの腕を競うためのコースで、まさにパイプを半分に切った状態のコースを往復しながらジャンプ、トリックを連続で決めていく。そしてその壁面をより高く付け足し、高難易度のトリックを決められるよう、高いジャンプを生み出せるように作られたのがこのスーパーパイプなのだ。どちらも実際の競技として存在している。



このようにすり鉢状にくりぬかれたコースが続く。





着地後再びオーリ

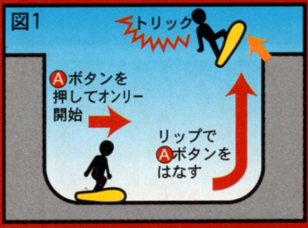
オーリからジャンプ&トリック!!

通常では、オーリ（ジャンプ溜め）からトリックエリアでタイミングよくジャンプしトリックを決めるが、パイプではすべてのコース左右がトリックポイント。壁面に向かってオーリし、端でジャンプしてトリックを入力。着地したら再びオーリして壁面へ向かうという動作を繰り返すのだ。



初心者のためのハーフパイプ講座

まず、パイプで重要なのは溜めと踏切のタイミング。進行する壁面の対角線上からなるべく長くボタンを押してオーリをし、壁面の端にある赤いライン（リップ）を目安にボタンを放すと高く飛べる。





また、壁面への進入角度が深くなると速度が落ちて高くジャンプできないが、浅すぎても次のトリックまでの助走が長くなって、そのぶんトリックを多く決めることができなくなるので注意。

これがEXTRA SUPER PIPEだ!!

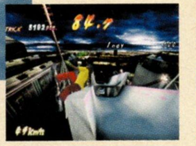
さらに!!

今度は壁面を利用してジャンプすれば、その上に飛び乗れるトンネルが出現。2段上まで登ってジャンプすればより多くのコンボをつなぐことが可能だぞ。



壁面を利用してジャンプ。トリックを出しながら飛び乗れ!



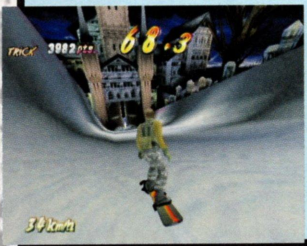


正面から見るとこんな感じ。上に段があるのが見えるハズ。

2段の巨大な段差が出現!!

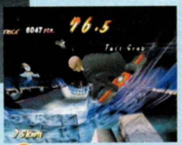
お化け屋敷も滑り抜ける!!

さらに進むとコース上に大きな欧風の屋敷が出現。扉が開き、その先へ滑り込むとソコはなんとお化け屋敷!! 途中にある割れ目に落ちないよう注意しながら、うまくジャンプしてトリックを決めよう。





空中にはお化けが漂っていたりと、背景も凝っているぞ。



コース上にはぽっかりと穴が……。ジャンプで飛び越せ!

トドメは……3段のバク大段差が!!

屋敷を抜けると目前に、今度は3段目まであるトンネルが出現。うまくジャンプ&トリックを決めながら最上段まで登り一気にジャンプ!! 高得点のトリックコンボを決めろ!



最上段からのトリック。勢いはさほどついていないが、着地まで十分というほどトリックがつながる。

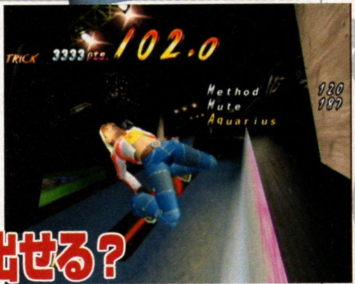






トリックを無理に決めようとすると転倒してしまうポイントが多く、難易度もかなり高めのこのコース。じつはある条件を満たさなければプレイできないのだ。まずはスーパーパイプで腕を磨き、条件を満たしたらぜひとも挑戦してみよう。

キミはこのコースでどれだけトリックを出せる?



週刊Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン

早くも決定!! ドリマガ杯 スコアコンペティション開催!!

UEP-SYSTEMS

さて、発売前にして早くもドリマガ協賛の大会開催が決定!! インターネットに接続できる機能を使って簡単にエントリーできるので、君の腕がどこまで通用するか、自信のあるリプレイデータで挑戦してもらいたい!!

RC-M

有名ボーダーも好んでこのメーカーを選ぶほどの、国内屈指のスノーボードメーカーだ。



これが超豪華賞品の数々だ!!



なんとあのオリジナルボードを始めとしたリッチマンブランドの数々。スゴイ!

優勝	COOL BOARDERS BURRRN! 特製スノーボード(リッチマン社製)&オリジナルQUOカード(1名)
準優勝	アーネット社製サングラス&リッチマン社製シャツ&オリジナルQUOカード(1名)
3位	リッチマン社製トレーナー&Tシャツ&オリジナルQUOカード(1名)

世界に10本しかないボードを手に入れろ!!

応募方法&ルール

◆コースはMountain Review

今回の舞台はコース1。体験版でもプレイできるので発売が待ちきれない人は増刊号をゲットして練習だ。書店で見つけたらゲット!

◆使用ボードは最初から出現している9枚から選択

選択できるボードは初期設定のボードから自由に選んでOK(初期設定ってことは他にボードが……なんて突っ込まないようにネ)。

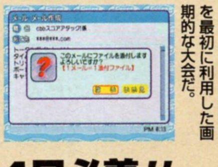
◆キャラ選択は6人から自由に選択OK

キャラクターももちろん初期設定の6人の中からどのコスチュームでも選択可能(と、奥歯に物の挟まった表現。ツッコミは不可)。



◆応募はEメールのみ

「ドリームパスポート2」からの新機能、メールへのデータ添付を利用したエントリーとなる。詳細な応募方法は次号で掲載するぞ。



ドリパス2の新機能を最初に利用した画期的な大会だ。

応募用Eメールアドレス

cbdm@rnd.uepsys.com

応募〆切……9月24日必着!!

Eメールでの詳しい応募方法は次回で説明! 要チェック!!

Jリーグ2部制完全導入で興奮をまるごと実体験!!





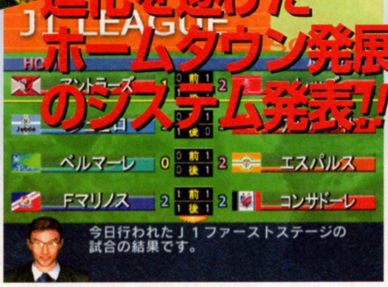




J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！™

Let's make pro soccer club

進化を遂げたホームタウン発展のシステム発表!!



Special 特報 Report!

- ●セガ
- ●9月30日発売予定
- ●6,800円
- ●スポーツ育成シミュレーション
- ●キーボード、VGAボックス対応

Ｊ１のセカンドステージが開幕し、Ｊ２は第３クールに突入。さらに10月には五輪最終予選も始まるが、一番気になるのはＤＣ版「サカつく」の発売日だったりして!?

2部制ならではの緊張感あふれる試合展開が続く!!

昨年までのＪリーグは、下位の悔しさ、無念さはあったものの、恐怖というものは存在していなかった。下位に甘んじてもＪリーグのクラブチームという地位は安定していたため、優勝争い以外の試合ではイマイチ緊張感が欠けていたのだ。しかし今季からは、Ｊ１下位２チームとＪ２上位２チームが自動入れ替えとなる２部制が導入された。そのため下位チーム同士の試合でも、緊張感を感じさせる展開になった。

DC版「サカつく」では、この２部制をいち早く採用。しかも本来は安泰のはずのＪ２下位に対しても、解任というシビアなラインが設定されている。Ｊ１でもＪ２でも、甘えた試合は許されない。つねに実力を出し切った、本気の試合が要求されるのだ。

ディビジョン2（J2）



11位以下で終えると、クラブの代表兼監督能力を問われることになる。解任＝ゲームオーバーだ。

昇格条件：J2リーグ最終成績1位or2位
解任条件：2年目以降最終成績11位以下

ディビジョン1（J1）



優勝を狙うには、まず安定した力をつけ、Ｊ１に残留し続けることが重要になる。長期スパンで考えよう。

降格条件：J1リーグ総合成績15位or16位



長期にわたって恐怖と戦いながら勝ち取った昇格には、なんともいえない喜びがある。

競合トーナメントで実力を計る!

Ｊ１とＪ２のクラブが入り乱れて戦う競合トーナメント大会も、初年度から用意されている。

Ｊ２からスタートするプレイヤーのクラブにとっては、Ｊ１のクラブの実力を知る良い機会だ。この大会では、自クラブの実力確認はもちろん、昇格への目標設定をしっかりと行っていきたい。また、今年度のナビスコ杯におけるFC東京のような活躍を見せれば、クラブの人気が急上昇することも間違いナシ!?



単に優勝を目指すだけではなく、負けても何かを得られるような戦いを！

まずはJ2へ参戦！ チームの基盤を築きあげろ!!

当面は既存の10クラブに、プレイヤーのクラブとライバルクラブを足した12クラブでＪ１昇格を競って戦うことになる。Ｊ２が相手とはいえ、新規参入した自クラブにとっては強敵揃い。生半可な気持ちで挑んでも、優勝なんて到底狙えるわけもない。とりあえずは10位以上を目標にし、開幕から一戦ごとにじっくりと戦術を考えていかなくてはならないだろう。監督就任後にありがちな、選手と監督の考え方の違いをクリアし、選手の能力を見極めながら安定した戦略を確保していこう。



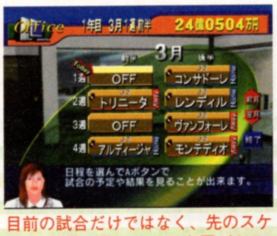
11位以下という成績を残すと、容赦なく解任。ここで腹を立てるだけではなく何が悪かったのかを考えないと、いつまで経っても進歩せずに同じことを繰り返すことになる。

プレイヤーのクラブはかならずＪ２からのスタートとなる。開幕から数試合のあいだは、他クラブに勝つことよりも、自クラブの体制について考えたい。



全44試合の長き戦い

Ｊ2での試合は全44試合。かなり厳しいスケジュールの中で戦い続けることになるため、選手の体調が心配になる。選手の育成も大切ではあるが、コンディションを整えることも監督の役目のひとつだ。選手がベストコンディションで挑めるような気配りを！



目前の試合だけではなく、先のスケジュールも確認しておく必要がある。広い視野でリーグ全体を見渡そう。



優れた選手でも、コンディションが悪ければ良い結果は望めない。

昇格の喜びと解任の悲しみ 完全に二極化した上位と下位

11位以下で解任というラインが引かれているＪ2は、ある意味Ｊ１より過酷な戦いになるといえそうだ。それだけに昇格を勝ち取ったときの気分は最高だろう。この喜びは、他ではなかなか味わうことができない種類のものだ。

全44試合を戦っていくなかでは、かならず上位、もしくは下位争いに巻き込まれる。そこで勝利をモノにするためには、監督の先見性が要求されてくる。大事な試合にターゲットをしぼり、それ以前の試合は主力選手を休ませるなど、しっかりと計画を練っていこう。



クラブの存続を決める大事な試合に焦点を絞れ！



絶対に負けられない試合のときは、前もって全選手が全力で戦えるような配慮が必要。

選手の実力を見極め金の卵を獲得せよ！

コンサドーレ札幌の吉原選手が、五輪予選、コパ・アメリカで活躍したように、Ｊ2のクラブにも優秀な選手が数多く揃っている。これらの選手を獲得することも、クラブの実力を底上げするためには必要なことである。とはいえ、かならずしも有名な選手が優秀とは限らない。あまり名前が知られていなくても、将来有望な選手は多い。そういった金の卵的な存在の選手を探し出すことも、必要になってくるのだ。試合中は相手の選手の動きにも注目し、どんな選手がいるのかをチェックしておきたい。獲得後に成長するかどうかは、結局は監督の育成能力だが……。



移籍後に才能を発揮し始めた選手は少なくない。選手を見る目を養おう。

他クラブの結果もチェック！

監督である以上、他のクラブの動向もチェックしなければならない。下位のクラブが調子を上げて、あっと言う間に順位を上げてくるのもよくあることだ。試合後のニュースを参考に、どのクラブの調子がいいか、どの選手が要注意なのかをチェックして、きちんと対策を練れるようにしたい。



自クラブより下位のクラブといえども、調子が良ければ対戦時には注意が必要だ。

J2全10クラブチーム

コンサドーレ札幌
岡田前日本代表監督のもと、Ｊ１返り咲きを狙う。FWの吉原選手は、五輪代表・日本代表に選抜されるほどの優れた能力を持っている。

ベガルタ仙台
清水新監督のもと、最下位からの脱出を計る。キャプテンを任せられているボランチの千葉選手は、堅実なプレイでクラブを支えている。

モンテディオ山形
新加入選手の融合に成功し、前半戦終了時５位をキープしている山形。得点王の座を狙うエースストライカー、真下選手の今後が楽しみ。

大宮アルディージャ
前半戦終了時７位と、下位低迷を喫した大宮。器用な足技を使いこなすＦＷ岡山選手の獲得とともに、攻撃力をアップして上位を狙う。

ＦＣ東京
リーグだけではなく、ナビスコ杯でも4強入りと快進撃を続ける東京。昨季モンテディオ山形に所属し、新人王に輝いたMFの佐藤選手に注目。

川崎フロンターレ
開幕スタートダッシュは失敗したものの、徐々に順位を上げ現在は首位争いをするまでに。結果が示すとおり、実力のある選手が揃う。

ヴァンフォーレ甲府
前半戦、クラブとしての意志統一がうまくいかず、9位と低迷してしまった甲府。DFリーダー仲田の復帰とともに後半戦は巻き返しを狙う。

アルビレックス新潟
大幅な選手の入れ替えを行ない、今季のリーグに挑んだ新潟。前半戦終了時は４位と好調。第１クール時の粘り強さを武器に、後半戦を戦う。

サガン鳥栖
３年目になる楚輪監督のもと、攻撃指向のサッカーで上位を狙う。得点王争いの上位に３人も名を連ねていることが、攻撃力の強さを物語る。

大分トリニータ
石崎監督のもと、激しいトレーニングでスケールアップを計った大分。誰もが走り負けしない体力を身に付け、前半戦３位と好成績を残す。

実力のあるクラブのみが生き残る！ 激戦必至のJ1リーグ!!

Ｊ１への昇格は登竜門に過ぎない。本当の戦いはここから始まるのだ。現実のＪ１でも、新規参入のクラブが下位を低迷することが多いように、Ｊ２とＪ１では明らかにの実力が違ってくる。日本代表の常連選手はもちろん、海外の強豪クラブで活躍してきた外国人選手など、どんなクラブにも非常に能力の高い選手が所属している。そんななかで参入後すぐに優勝を狙うという無謀な計画を立てるより、まずは初心に戻り、戦略の立て直しや選手の補充を行いつつ、地道に優勝への土台づくりを始めていこう。

Ｊ２のときと同じ感覚で戦っているようでは、到底勝つことはできない。初年度は優勝を狙うのではなく、各クラブのデータ採取をしながら基礎作りに徹したい。





2部制の導入により、どのクラブも必死になって試合に挑んでくる。監督のわずかな采配ミスで敗北を喫し、さらには連敗、最終的にはＪ２降格へとつながることも考えられる。

過密なスケジュールにどう対応していくか？

Ｊ２に負けないぐらい過密なスケジュールで展開するＪ１。実際に疲労がもとで体調不良となり、選手が長期間欠場するなんて話もよく聞くだろう。そのうえＪ２よりも遥かに厳しい状況のなかで戦うため、精神的な面も含めて、ただの１試合であっても選手の疲労はかなり蓄積されていく。

確かに主力となる選手を休ませるのは、クラブにとっては痛手となる。しかしここは長い目で見守っていきたい。主力を欠いても十分戦えるようなサブメンバーの充実、さらには育成を行うことで選手層を厚くしていこう。



強いクラブには、たとえ主力を欠いてもそれを補う選手層の厚さがある。

初年度に悩まされる降格という名の恐怖

何年もＪ１で戦い続けてきたクラブと、Ｊ２から昇格したてのクラブとでは、かなり戦力的な差がある。そのため初年度は大抵下位を低迷し、降格と背中合わせに戦うことになるだろう。選手の獲得や育成などで戦力が十分に整うまでは、下位のクラブをターゲットとし、とりあえずはＪ１残留を目標に戦っていくことにしよう。



初年度は上位よりも下位のクラブとの試合にターゲットを絞る。残留することだけを考えよう。

新選手の獲得などにより、クラブの体制に乱れが生じることもある。早急に解決しなければ、真の実力を発揮する前に降格もあり得る。



J1で戦うことが実力の証！ 全16のクラブチームはすべてが強豪揃いだ!!

セレッソ大阪
ベテラン選手の加入で各選手の役割分担が明確となり、それぞれが持ち味を発揮できるようになった。スピードのある攻撃を武器に、ファーストステージでは過去最高の５位を確保した。

ジュビロ磐田
素早いパス回しを武器にファーストステージを制した磐田。しかし名波選手が海外クラブに移籍したことで、完璧だったコンビネーションにも乱れが。この穴をどう埋めるかが課題だ。

ヴェルディ川崎
多くのベテラン選手の退団に悩まされたものの、李監督のもとで戦術もチェンジ。リーグ随一の組織力を発揮する堅守チームと化した。しかし反面、得点のチャンスが減ったのも事実だ。

鹿島アントラーズ
ファーストステージ開幕当初は好調だったものの、代表戦への参加やケガなどで選手が欠け、終わってみれば９位。総合力はリーグトップクラスだけに、セカンドステージの活躍に期待。

ヴィッセル神戸
意識改革の成果で勝負強さが確実に向上、組織としての強さに期待できる。ファーストステージは下位低迷していたが、金選手を中心とする韓国トリオの高い攻撃力を武器に上位を狙う。

名古屋グランパスエイト
呂比須選手やストイコビッチ選手など、攻撃陣はタレント揃い。攻撃力だけから考えれば、間違いなくリーグトップの実力を持っているはず。ちなみにファーストステージの成績は８位だ。

横浜Ｆ・マリノス
三浦選手、永井選手など、タレント揃いの中盤が魅力。ファーストステージでリーグトップのゴール数を稼ぐ破壊力を披露したが、その反面、失点が多い。バランスの悪さが課題になる。

浦和レッズ
開幕前は優勝候補に名を連ねていたものの、結果は13位。当面は降格回避を目標に5バック制を採用し、守備ありきの戦略で挑む。岡野選手や福永選手など、ＦＷはタレントが揃っている。

サンフレッチェ広島
ポポヴィッチ選手を中心とした高い完成度の守備と鋭いカウンター。個性の明確なクラブで、攻守のバランスもとれている。セカンドステージは間違いなく優勝争いに顔を出しそうだ。

京都パープルサンガ
セカンドステージからは、元日本代表監督の加茂監督が指揮を執ることになった京都。守備面はうまく機能しているが、攻撃面の連携がうまくいかず、ファーストステージは14位に。

ベルマーレ平塚
日本代表クラス選手の流出により厳しい戦いを強いられた平塚は、ファーストステージ最下位という結果を残してしまった。古前田新監督のもと、若手選手を十分に活用して残留を狙う。

ジェフユナイテッド市原
若手主体の構成でファーストステージに挑んだものの、結果は15位。セカンドステージではザムフィール新監督を迎え、J1残留を目指す。MFのボス選手を支柱に連勝の山を築けるか!?

アビスパ福岡
ファーストステージでクラブ最高順位11位を獲得した福岡は、セカンドステージでさらなる飛躍を目指す。GKの小島選手やDFの三浦選手など、ベテランの充実で安定した試合につなげ。

ガンバ大阪
早野新監督のもと、臨機応変に動くタイプのフラット３という守備戦術を採用してセカンドステージに挑む。ＭＦの稲本選手、ＦＷのタイルソン選手など攻撃陣にも強力なメンバーが揃う。

清水エスパルス
代表組が揃った豪華なクラブ。個々の能力が攻撃の核となっている。ＤＦの盛岡選手を中心に守備を堅め、ＭＦ澤登選手を中心とした攻撃陣でゴールを狙う。念願のリーグ初優勝か!?

柏レイソル
前線からの守備とコンパクトな中盤というコンセプトで、攻守にバランスのとれたサッカーを実践する柏。爆発的な攻撃力はないが、確実に勝利をもぎ取る戦法で優勝を狙う。

DC版のホームタウンは外観までもが変化する!!

サターン版「サカつく2」では、ホームタウンの発展は段階を持ったレベルアップに過ぎなかった。そのため同じようにレベルを上げれば、どのホームタウンも結局は同じ景観へと辿り着くため、あまり自分だけのホームタウンという気持ちになれなかったのでは？

ＤＣ版「サカつく」では、都市の発展形態にもプレイヤーそれぞれのオリジナリティが反映されるようだ。これにより、クラブだけではなく、ホームタウンにまで感情移入できること間違いなしだ。

投資を重ねて発展させていこう!

ホームタウンを発展させるためには、投資をする必要がある。投資には、経済投資、住宅投資、スポーツ投資、交通投資の4種類があり、プレイヤーの好きなように配分していけるようになっている。そして、どこにどれだけ投資するかで、発展の方向性、景観が大きく変化していくことになる。基本的には好きなように投資すればいいが、できれば、あらかじめ目標を持って発展させていきたい。



投資をすることでホームタウンは発展していく。

プレイヤーによってホームタウンの景観が変わる!

ポリゴンで構成されたホームタウンの景観は、プレイヤーの投資結果によって大きく姿を変えていく。経済投資に重点をおけば、少しずつビルが増えていき、鉄道を設置すれば駅や路線が出現し、画面上に電車が往来するようになる。このような細かな変化が、多方面で発生するようになっているのだ。自分の行った投資がホームタウンにどんな影響を与えたかが一目でわかるので、思わず投資にハマってしまうかも？



ホームタウンの発展はチームにも影響を与える!

ホームタウンが活性化すれば、必然的にクラブ自体も活性化することは間違いない。強いクラブを築くには、周辺の環境へも目を向けるべきである。発展によってクラブが受ける影響の詳細は不明だが、交通網が発展すれば観客動員数が多くなり、スポーツ設備が整えば選手のコンディション調整がしやすくなることが考えられる。実際のところは、自分自身で確かめてほしい。



交通網が発達してスタジアムへ行きやすくなれば、観客の数は増えてくれるはずだ。

ホームタウンの発展で多様な変化を見せる街並み

経済発展系都市

高層ビルが立ち並ぶ経済の中心都市の容貌に変化をしていく。経済の活発化によって、クラブが受ける影響は？



投資を重ねるごとに徐々にビルが増えていき、最終的には大都会へと発展。そうなると人々が移動するのに必然的に交通面も発展せざるを得ないのでは!?

環境発展系都市

緑が多い、自然環境豊かな都市に変化。投資項目に環境というものはないが、どうやって発展させればいい？



発展していくにつれて緑が多くなっていく。騒音問題などがあるので、現実のスタジアムは、このような自然に囲まれたところに設置されていることが多い。

スポーツ発展系都市

体育館やグラウンドなど、スポーツ施設が多いタウンへと変化していく。選手の育成にも役立ちそうだが……。



投資を続けていくと、周辺にさまざまなスポーツ施設が設置されていく。名古屋の瑞穂陸上競技場の周辺も、このように野球場やプールといったスポーツ施設が多い。

住宅発展系都市

住宅が多い、ベットタウンのような都市へと変化していく。住民が増えればサポーターの数も増えることに!?



投資をしていくと、徐々に一軒家やマンションが増えていく。等々力陸上競技場の周辺も小学校や商店街などがあるため住宅が多く、この系統の都市に近い。





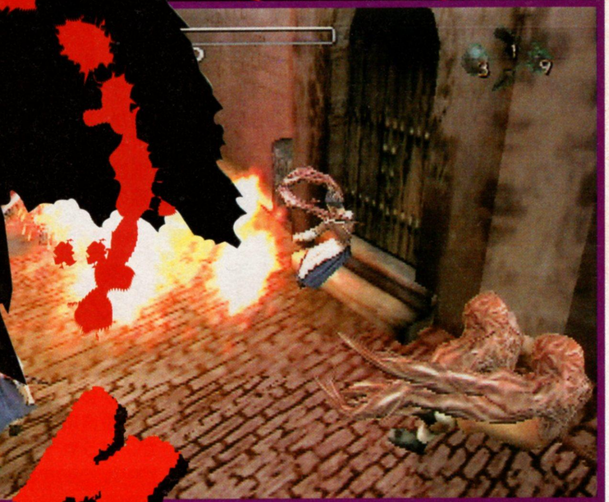


闇を切り裂く業火一閃

Special 特報 Report!

完成度35%

ガッツの左腕の義手に仕込まれた必殺の威力を持つ大砲。これは“魔”への復讐に旅立つガッツの身を案じ、傭兵仲間のリッケルトが手渡したもので、ゲーム中では選択装備として使用できる。攻撃範囲、破壊力など文句なしに強力で、まさしく奥の手と呼ぶにふさわしい武器ではある……が、発射までに若干準備の時間が必要になる。残弾数も限られているため、原作同様「ここぞ」という時にのみ使用したい。



爆発に巻き込まれた敵は衝撃で遠くに吹き飛ばされ、ザコならほぼ一発で沈黙する。効果範囲は奥に広い。

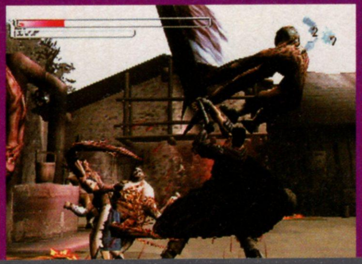
ベルセルク

●アスキー●'99年末発売
●3Dアクション
●価格未定●1人プレイ専用



原作者・三浦建太郎先生の全面協力により、コミック世界の完全再現を目指す「ベルセルク」。前回掲載したスタッフインタビューからも熱意のほどが感じられたことだろう。今回はさらに開発の進んだ現場から新情報を入手。新キャラクターの設定やコンビネーション技の詳細に迫る!!







ただ力まかせに剣を振り回すだけではない。原作同様、剣を使った攻撃技は驚くほど多彩だ。

完成に近づいたステージのオブジェクト



ステージにもさらに手が加えられ、樽や木箱など破壊可能な物体も配置され始めた。映画のワンシーンのようなライティングにも注目。

地下室 Basement

ここは前回、地下室として紹介したステージだが、一角に柵が張り巡らされた、墓地のような場所が追加され、さながら地下墓地とでもいった趣に変更がなされている。ゴーストやスケルトンなどの死霊系の魔物でも登場しそうな雰囲気だが……。





画面奥には武器置き場らしき場所もある。ここは一体？



森 Forest



霞がかった向こうから、怪物がのろのろと迫るさまは不気味のひとこと。数で押される前にツブしたいが…。

薄くもやのかかった森の中、マンドラゴラ憑きを斬り捨てながらひた走る。分岐路も少なく迷うことはまずないが、道が曲がりくねっているうえに狭い場所も多く、敵との距離をとって戦いにくい地形である。そうした場所で挟み撃ちされるとやっかいなので、できるなら剣を存分に振り回せるような広い場所で間合いをとりながら戦いたい。



眼光鋭い老領主 その瞳、何を見据える？

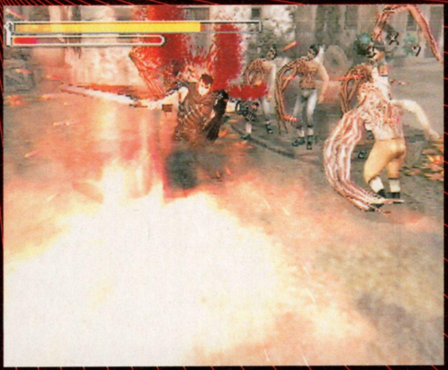
老いてなお、意志の強さがうかがえる鋭い目つきのこの男。名をバルザックといい、物語の舞台となる土地一帯を支配する領主であるという。気難しく厳格な男で、民を厳しく統制する政策を行っているため人々から恐れられているようだ。最近は領地内で蔓延し始めた奇妙な病（＝マンドラゴラ憑き）の対策に頭を痛めており、その件でガッツらと関わることになる。彼が作中、いかなる役割を担うのか？　それは物語を進めていくにつれ、明らかになるだろう。

領主 バルザック

爵位は男爵。たくわえたあごひげと長い髪の毛がライオンを思わせる風貌の男だ。領民が奇病におびえるさまを、彼はどのような気持ちで見ているのだろうか……。

GAME SYSTEM CLOSE UP

剣派生のコンビネーションシステムを理解する






基本姿勢


縦斬り


右→左


左→右


斬り上げ


引き戻し


振り下ろし


横斬り


けさがけ


振り下ろし

メインウエポンである大剣「ドラゴンころし」による攻撃は大きく分けて2種類ある。1つはスキが少なく扱いやすいAボタン入力による攻撃で、もう1つはモーションはやや遅めだが力強い一撃が繰り出せるBボタン入力による攻撃だ。これらを単に連打しているだけでも十分に戦えるが、AとBとを入力する組み合わせによって様々な連続技に派生させることも可能である。ガッツのアクションパターンの多さにも注目してほしい。

COMBO 3

AB入力のコンビネーション

浮かし2段

縦斬りから大きく剣を振り上げて、敵を上空へと打ち上げる2段攻撃。打ち上げられた敵は弧を描いて落下し、起き上がってくるまでしばらく時間がかかるため、例えば両側から敵に襲われた場合、ひとまず一方を打ち上げておいて、もう一方を相手にするといった利用法もあるだろう。なお、重量のある敵を打ち上げることはできないので相手を選んで使うこと。

COMBO 4

AAB入力のコンビネーション

吹き飛ばし3段

縦から右→左と流した剣を、自分は後方に下がりつつ力まかせに引き戻す。剣の軌道上にいる敵（ガッツの左正面から右側、真後ろにかけて）にダメージを与えながら吹き飛ばすことが可能な技で、周囲をかこまれた際に有用なコンビネーション。吹き飛ばされた敵はやはりダウンするから、起き上がるまで時間が稼げる点は浮かし2段に同じである。使い勝手もまずまずだ。

COMBO 5

AAAB入力のコンビネーション

叩きつけ4段

縦、左、右のコンビネーションのあと、剣を叩きつける感じで振り下ろす。叩きつけるというモーションゆえ大勢を巻き込むことは難しいが、正面の敵に対しては4段すべて当てることができるため、与えるダメージはかなりのもの（ついでにダウン効果もあり）。前に踏み込みながら斬るため、背後の攻撃を避けつつ攻撃という芸当もできなくもない、と一応追記しておこう。

COMBO 2

BBB入力のコンビネーション

強攻撃3段

Bボタンによるコンビネーションは3段まで。大振りの技が多く、スキはあるが威力が大きいのが特徴だ。1段目の横斬りの範囲が広い（ぐるりと大きく円を描く）ので、正面のみならず周囲の敵も巻き込んでくれるのが強み。走り動作中B入力で、相手を吹き飛ばすことも可能な横斬りに。

CHECK

基本5段コンボの4段目まで選択装備によるキャンセル攻撃が可能

剣を振り終えたモーションから次の攻撃に素早く移りたい場合に有効なのが、選択装備の攻撃で攻撃の終わり際のモーションをなくしてしまうテクニック。ボウガンや投げナイフはもとより、大砲にもつなぐことができるので、チャンスがあれば積極的に狙っていこう。



大砲の反動を利用した特殊コンボ









選択装備の攻撃から剣攻撃に派生する珍しいコンビネーション。大砲射出時の反動を攻撃に転化させ、背後の敵を斬りつける連続技で、単行本15巻で前後から迫り来る異形に対しガッツが使った技の再現である。移動距離を考慮に入れ、うまく当てていきたいものだ。

COMBO 1 AAAAA入力のコンビネーション 基本5段

横斬りから左右のコンビネーションを2回繰り返すA入力だけで可能な基本コンボ。技のスキも少なく、安心して使っていける攻撃である。なお、攻撃途中に方向ボタンを入力するとその向きに方向転換しつつ斬ることができるため、コンボ中に別の方向から攻撃されそうだと思ったら、これで標的を変えるといいだろう。コンボは途中で止める（例えば3段で）ことももちろん可能だ。









COMBO 6 AAAAB入力のコンビネーション 浮かし→吹き飛ばし6段

Aを4回入力後、Bボタンを押すことで繰り出せる縦、左、右、左＋斬り上げ、切り返しと、6回連続で斬りつける最長コンビネーション。最後の切り返しには敵を吹き飛ばす効果があるものの、5段目で上空へ打ち上げた敵に対しては6段目が命中しないため、結局どちらか一方しか当たらない。だが、敵が上へ左右へ次々吹き飛ぶさまは視覚的に面白い。爽快感あふれる技である。

CHECK ━━━ で示した技からはさらなる追撃も可能！



ちょうど格闘ゲームの空中コンボに似た追撃技。見た目にも気持ちいいが、やや当てにくいのが難か？

敵を上空に打ち上げたあとはジャンプからの連続攻撃に移行することもできる。ジャンプ攻撃は登り斬り、叩きつけの計2回出すことができるため、両方決まれば大ダメージは必至。攻撃のバリエーションを広げる意味でもぜひ習得しておきたい。





マンドラゴラに魅入られし犠牲者たち







女性・頭部寄生タイプ

今回公開された新たな異形モンスター。寄生された頭部以外はかつて人間だった頃の原形をとどめており、心情的には戦いにくい相手である。他のマンドラゴラ憑きに比べてリーチが長く、根を首に巻き付けて締め上げる特殊な攻撃技も持っている。

男性・腹部寄生タイプ

こちらは小太りな男がマンドラゴラに寄生され、狂気に冒されてしまったもの。異形の口が吐き出す樹液（？）による攻撃、触手による攻撃、回転しながら体当たりの計3パターンの攻撃法が確認されている。触手の動きにはくれぐれも注意したい。







ドリームキャストソフト期待度ダントツNo.1!!



夏休み

体験版 What'sシェンムー ～湯川(元)専務をさがせ～

遊びつくし企画

湯川(元)

Special 特報 Report!

完成度50%

タイトルにもあるように、体験版にだけ特別出演する湯川（元）専務。今回は、「似ている!!」と物凄い評判の湯川さんにスポットを当てて紹介していくぞ。さらに、ホンモノの（元）専務も駆けつけたシェンムー関連のイベント2つをレポート。ゲームと現実をまたにかけ、八面六臂の活躍を見せる（元）専務の姿をたっぷりとご覧あれ!!

シェンムー 一章 横須賀

「シェンムー 一章 横須賀」
●セガ●10月28日発売予定
●6,800円●3枚組
●FREE（フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント）

「シェンムー 第二弾（仮）」
●セガ●発売日未定
●価格未定
●FREE（フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント）

ここに注目! 超リアルな顔は3Dスキャニングの賜物!!

体験版をプレイした人なら当然知っていると思うが、体験版にはこのページの写真にあるように、本人そっくりの湯川(元)専務が登場する。顔立ちはもちろんのこと、目元のシワまでが再現されたこのＣＧモデル。実は、3Dスキャニングという最新技術を使って作られたモノなのだ。しかも、体験版のためだけに用意された、いわば特別モデルという豪華さ。もちろん声も本人があてているぞ。



アフレコに挑む湯川(元)専務。熱心が過ぎて酸欠状態になったとか（インタビュー参照）。そのかいあって松風さんとの息もピッタリ!!



3Dスキャニングとは!?

これは、立体物をそのまま取り込んで、３Ｄデータにするという最新のＣＧ技術。最近では「ジャイアントグラム」でもその威力を発揮し、リアルなレスラーを作り出していた。



顔の凹凸までも完璧にデータ化。どうりで似てるハズ。

START 体験版のクライマックスシーン CHASE QTE徹底分析

タイミングよくボタン入力をするだけで、まるで映画のように華麗なアクションを体験できるQTE（クイック・タイマー・イベント）。体験版では、湯川(元)専務を追跡して街中を駆け抜けるシーンで効果的に使われているぞ。分岐などの要素にも注目するべし!!



⑥ 外国人男性を避けた瞬間、目前にもう一人が。瞬時の判断力が試される。



⑦ 一旦見失った湯川さんをＴ字路で再度発見。追跡劇も後半戦に突入だ。

シェンムー TOPIC1 8月2日 地下鉄銀座駅に体験版出演者の3人がやってきた!!

８月２日、営団地下鉄銀座駅のイベントスペースに、芭月涼役の松風雅也さん、ヒロイン・シェンファを演ずる石垣はづきさん、そして湯川(元)専務が登場。スタンプラリーや、「シェンムー」本編のアピールに励んでいった。これは、同日から８日まで設置された体験コーナーをお祝いしてのイベント。一足早く体験版が遊べたとあって、８台の試遊台の前は、さっそく人だかりで賑わっていたぞ。



平日なのにこの人だかり。通りすがりの人も思わず足を止めていた。





スタンプ帳を持って３人でパチリ。テレビ取材班も掛けつけるほどの注目ぶりだったぞ。



なんとはづきちゃんは個人的にスタンプラリーを踏破。記念品も入手していたぞ。途中ファンに気づかれて大変だったとか（笑）。

直撃！ 松風雅也＆石垣はづきミニインタビュー

――ついに体験版ができましたね。

松風■確信はあったんですが、皆さん楽しそうにやってくれていて感無量です。キャラクター冥利に尽きます(笑)。

石垣■自分が松風さんを、動かしてるみたいで、うまく操作しなくちゃって(笑)。

――制限時間があるのは残念ですが。

松風■でもですね、FREEの見どころは、その限られた中でもすごく分岐があることなんです。体験版を手に入れた方には、飽きるまで遊んでもらって、それから友達に貸してほしいですね(笑)。

――確かに、ゲーム中にはひとつの商店街がそっくりそのまま入ってますしね。

松風■そうそう、会話にバリエーションがあるので、何度も話しかけたりとか。

――お寿司屋さんに入れるですとか(笑)。

松風■宝ずしですね。僕ね、アフレコしているおかげで街の人とか全部わかるんですよ(笑)。誰と誰とが幼なじみとか。

石垣■街ゆく人が「こういう人会ったことあるかも」ってぐらいリアルなので、その顔を見ているだけで楽しいですね。

――顔といえば、ものすごく似ていると話題の湯川(元)専務ですが(笑)。

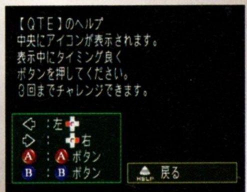
松風■本人の顔を取り込んでますからね。アフレコの時もいい仕事してましたよ。追跡シーンで出す「はっはっはっ」って走りの息が結構くるんですよ。それで湯川さん酸欠になった程迫真の演技なんです(笑)。



専務MANIAX（仮題）
マニアックス

QTE SYSTEM 失敗しても3回までリトライ可能！

体験版では、QTEの前半・後半それぞれで3回以上ミスをすると追跡失敗。その場合でも、3度までやり直すことが可能な2段構えとなっている。さらに本編では、成否で物語の流れが分岐するといった仕掛けも……!?



コマンド入力を3回以上ミスするとイベントは失敗。涼は湯川(元)専務を見失い物語はストップする。

ヘルプが表示された後、イベントの最初からやり直し。3回でクリアできなければゲームオーバーだ。



QTE SYSTEM 入力の成否により分岐することも

コマンド入力の成否により、分岐が発生するのもQTEの特徴。例えば、下の連続写真で⑨にあたる場面。本来なら3人連続で避ける場面のはずが、一度ミスすると、2人を避けるだけですむ。実質的に、難易度が下かっているワケだ。

写真⑨直前の画面。女性を避ける入力だが…。



失敗し転ばせてしまう。すると次の入力が…。



1人飛ばされ3人目を避ける入力を表示する。





探索の末突き止めた(元)専務の居場所に行くと、入り口でバッタリと…。



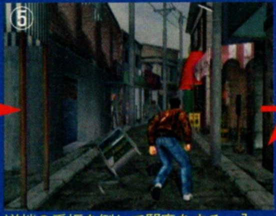
慌てて涼を突き飛ばし逃げ出す(元)専務。背広の裾もリアルに再現!!



ここからが本番。狭い街路の先から歩いてくる人を左に避けろ!!



右へ左へと慌しく逃げ回る(元)専務。涼を追手と勘違いしているらしい。



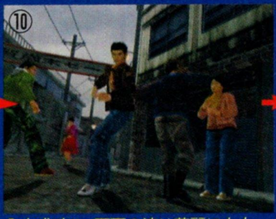
道端の看板を倒して邪魔をする。入力が成功してとっさに避ける涼。



商店街を掛けぬける涼。スピード感を強調するカメラアングルにも注目。



人ごみの中へと突入する。入力タイミングは連続3回。避けられるか!?



入力成功!! 画面の涼は華麗に左右へステップして人ごみをすり抜ける。



トラックからこぼれたダンボール箱が邪魔に。素早くAボタンを入力!!



ヒラリと障害物を飛び越える。湯川さんに追いつき、追跡終了。

TOPIC2 8月4日渋谷の街をKumingとシェンムーがJACK!!

「シェンムー」夏のイメージソングをお披露目！

続く8月4日、夏のキャンペーンソング『You're my only……～シェンムーのささやき～』のお披露目イベントが開催された。テレビCFでもおなじみの曲を歌うのは、『kuming（クーミン）』。4,500人の中から選ばれただけあって、バツグンの歌唱力と突飛なキャラクターを併せ持っている、この先要チェックな女の子だッ!!

She is Kuming!!





会場には巨大スクリーンや試遊台も設置され、大勢の人から注目をあびていたぞ。道行く人には特製バルーンのプレゼントもされ、認知度さらにアーップ!!

渋谷109前に用意された特設ステージでデビュー曲を熱唱するクーミン。さらに湯川(元)専務も応援に駆けつけ、シェンムーのアピールに励んでいたぞ。



今後も全国各地でイベントが開催されるぞ!!

日付	時間	場所
8月21日（土）	15:00	川崎/WAVE川崎店
8月22日（日）	15:00	静岡/すみや（静岡駅ビル パルシェ）
8月25日（水）	18:00	名古屋/ヤマギワソフトナディアパーク
8月28日（土）	14:00	大阪/アニメイト大阪
8月29日（日）	14:00	広島/デオデオ本店（7Fサテライトスタジオ）

隊長日記

メインキャラの出る前の一章でどこまで感動させてくれるのか？

店頭からはそうそうになくなってしまった今回の「シェンムー」の体験版。その評価に関しては、P.21の読者レースのコーナーに、みんなからの感想やコメントがたくさん寄せられたので、参考までに載せてみた。気になる人はそちらも見てほしい。さて、基本的にRPGという類のモノはシナリオがバレてしまうと、その興味も薄れてしまう。ある意味映画などと同じだ。そんな考えはプロデューサーである裕さんの中にも強くあるようで、それがゆえに今回の体験版は湯川(元)専務を使った変則的なモノとなった経緯がある。体験版をプレイした人が感じるのは、操作性のさらなる向上とシナリオ面への期待（不安？）だろう。香港に行く前の話で、どこまで我々を震えさせてくれるか？ 「一章」成功の鍵はそこにあるはずだ。



ZOMBIE REVENGE™

ゾンビリベンジ

Special 特報 Report!

完成度30%

●セガ ●10月発売予定 ●5,800円(税別)

●アクション ●2人同時プレイ可能

●アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGA対応

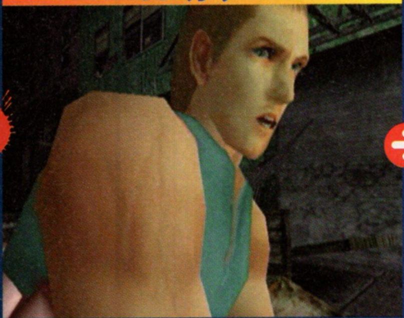
めでたくDCへの移植が決定した「ゾンビリベンジ」だが、今回は主人公のスティックにスポットを当ててみよう。初公開の2Pカラーをはじめ、初めて明かされるスティックの生い立ちも必見だ！



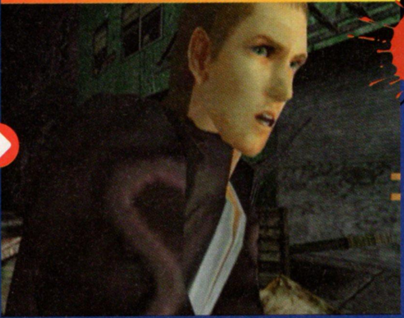
ココに注目! コスチュームが変化するぞ!!

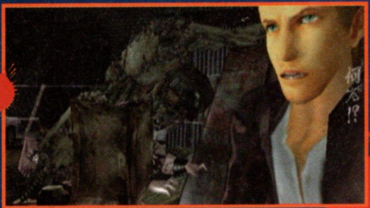
アーケード版「ゾンビリベンジ」は、スタートボタンを押しながらキャラ選択するとキャラのコスチュームが変化するという裏技があり、どうやらDC版でもそれは再現される模様だ。今回公開されたスティックの2Pカラーは、オリジナルの1Pカラーとうって変わって「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」シリーズを彷彿させるクールな雰囲気に仕上がっている。1Pと2Pの違いは今のところ衣装だけで、各カラー特有の技を持っていることはなさそうなので好みで選択しよう。ドリマガ的にはハットをかぶると保安官になりそうな2Pカラーがオススメだ。

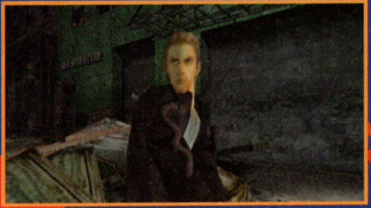
1Pカラー



2Pカラー







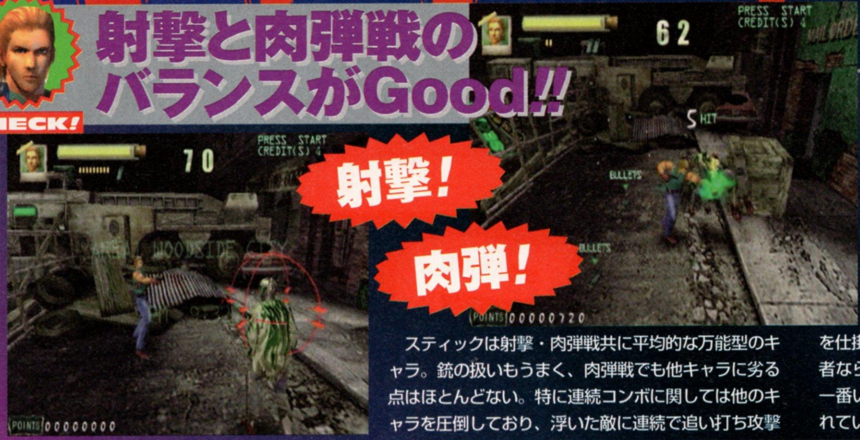




Scoooooooop!!
初公開！
これがスティックの2Pカラーだ！

CHECK!

見よ！ このクールなスティックを。1Pと2Pではここまで雰囲気が変わるぞ。どこぞやの国の警官を思わせるジャケット、そして両手に二挺拳銃。一見すると凄腕ガンマンのようにも見える。これも某国の特務機関の制服なのだろうか。このCGでは二挺拳銃だが、もしかしたら、差別化のために技などの変更も!?



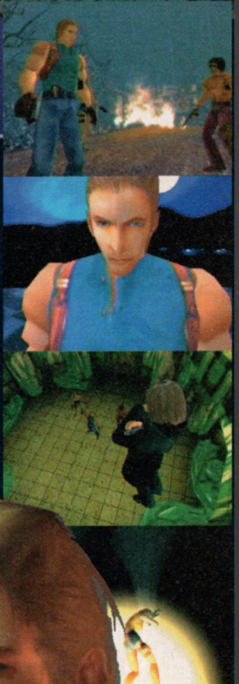
特長CHECK! 射撃と肉弾戦のバランスがGood!!

射撃!

肉弾!

スティックは射撃・肉弾戦共に平均的な万能型のキャラ。銃の扱いもうまく、肉弾戦でも他キャラに劣る点はほとんどない。特に連続コンボに関しては他のキャラを圧倒しており、浮いた敵に連続で追い打ち攻撃を仕掛けられるなど、効率よい戦い方が可能だ。初心者ならば、まずはこのスティックを動かしてみるのが一番いいだろう。DC移植時に、スティックに力を入れているという話もあり、ますます今後が楽しみだ。



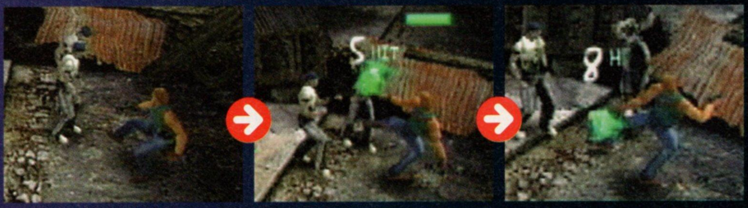


特長CHECK! スティックの固有技は?

スティックをはじめ、各プレイヤーキャラはそれぞれ特有の「投げコンボ」、「肉弾コンボ」を備えている。技の性質や使いどころも全く違うので、覚えておいて損はないだろう。

ブーメランキック

ホールド中に「R」ボタンを連打すると出る技で、某カンフー映画のようなキックの嵐を繰り出すというスティックらしい技だ。蹴りを連発するのでそれなりのコンボ数(9ヒット前後)が確定するが、技の出ている時間が長く隙が大きいので、ゾンビに割り込まれることもしばしば。できることなら一対一の状況で使うことが望ましいだろう。



ストライクプレッシャー

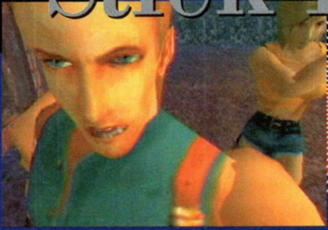
ホールド中に「L」ボタンを連打すると出る技で、ボディ3発を繰り出す。ダメージ量が多く硬直のスキも少ないため、接近戦ではとても重宝するだろう。3発目でふっ飛ばした後は銃で追い打ち攻撃をしておかないと、寝たままのゾンビに足を捕まれるという危険な状況に陥ることも。こういう細かい演出も「ゾンビリベンジ」のウリと言えよう。



ZOMBIE REVENGE CHARACTER'S PROFILES ①

スティック ブライトリング Stick Brightring

某国、特務機関に属する若きエージェント。銃撃戦、肉弾戦共にバランスのとれたキャラクター。このゲームの主人公にして、ストーリーに最も深く関わっているキャラだ。





年齢:27歳
身長:181cm
体重:71kg



ZEDの野望はオレが打ち砕く!

ZOMBIE REVENGE Stick's Story



幼い頃に両親と別れ、祖父母の手によって育てられた彼。学者夫婦の家庭で育ったスティックは、両親のその職業がらか家で1人で過ごすことが多かった。多くの研究所スタッフは家庭を犠牲にするのを嫌ってその両立に努めたが、スティックの両親にとってその理屈は理解の外であり、1カ月以上家を空けることもしばしばあったようである。

研究所の主な研究内容は、「創造化遺伝子学」というあまり聞きなれない分野であり、まあ簡単に説明すると「複数の異なった遺伝子を合体させて、新種の生き物を造りましょう」的な研究である。食肉生産のローリスク化や、それらの安定供給の実現が、主目的であった(足のない10トンはあるであろう、鱗のあるブタ等、その正体を知ったら一気に食欲がなくなるものがほとんどである。しかし、加工食品として売られる分には何ら問題はなく、100%ビーフ表示はされているものの、実際は化け物ブタを食しているケースは今現在も珍しくないらしい)。研究所は、科学者達を満足させて余りある程の最高水準の設備を整えている。スティックの両親にとって、ここは正に夢の職場であった。

母の死……。
スティックが母の死を知らされたのは、6歳の誕生日のことであった。午後5時、普段帰るはずのない時間の父の帰宅に幼い彼は心の底から喜び、そして自分の誕生日を祝ってくれることを確信して疑わなかった。神妙な表情でリビングのソファーに腰を下ろす父。テーブルの上に置かれた小さな手提げカバンが、スティックの期待を膨らませた。
「お母さんも早く帰ってくるの?」
ほころんだ口調で質問するスティック。
「お母さんは帰って来ないよ……」
「え?……」
手提げカバンの中から父が取り出したモノは、母のネックレスと、腕時計であった。
「お母さんは、死んだ」
「死んじゃった……の?」
6歳のスティックにとって「死」を理解するのには時間がかかった。ましてこんな唐突に母の死を知らされても、頭の中を整理するのがやっとであった。両親の留守がちな家庭に育ち、お世辞にも母親に十分な愛情をそそがれたとは言えない、どちらかと言うと母親には冷たい印象しかもっていなかったが、スティックの目には、じわじわと涙があふれはじめていた。死因は、実験中の薬物中毒死だと言うが、詳細は未だ不明である。

父の蒸発……。
母の死から数日後、父が消息を絶った。1枚の置き手紙には、父方の祖父母の住所と電話番号が記されていた。父の名は、ギル・ブライトリング。その後、父によってもたらされる人類最悪の脅威について、幼いスティックは知る由もなかった。

次号、リンダ登場!

Dreamcast特報

Special 特報 Report!

ネットプレイはこわくない！

通信対戦の楽しさを徹底レポート！

あつまれ！ぐるぐる温泉

トランプミュージアムにご案内！



いつでも好きなだけ遊べる温泉に入れる日が、もうそこまで迫ってきた！　今回は、その温泉に一足お先に入ってみたぞ。チャットにプレイに大満足の温泉にご案内!!



●セガ　●つなゲー（通信対応ゲーム）
●9月23日発売予定　●4,800円　●1〜4人
●キーボード、ぷるぷるぱっく、通信対応

ネット温泉だからできる夢のコミュニケーション！

「ぐるぐる温泉」はネット上に作られた仮想現実空間。と言うとなんだか現実感がないけれど、実際に入ってみると、そこはまさに友達と温泉へ行ってくつろぐ空間という感覚が味わえるのだ。家にいながら外出した気分を味わえるなんて、贅沢だよね。



温泉内での自分の姿は、更衣室で自由に変更可能。個性的にいきたいね。

お手軽気軽！どこでもチャット!!

もうすでにドリームキャストでも通信対戦ゲームは何本か発売されているが、プレイ中でも会話ができるゲームはなかった。それが「ぐるぐる温泉」の場合、トランプや将棋といったテーブルゲームで遊びながら、プレイ中も気軽に会話を交わすことができるのだ。

書いた文字がそのままみんなに伝わる！



プレイ中の画面。プレイに関係ある話からなにげない無駄話まで、好きなだけＯＫ！



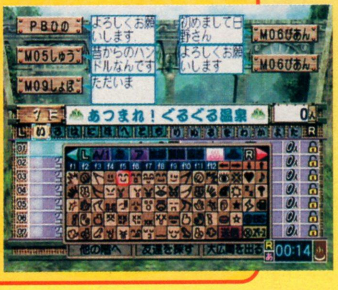
ゲーム館の大広間には、たくさんの人が対戦相手を求めてやってくる。ゲーム部屋に入れば、メンバーだけでにぎやかにおしゃべりできる。

漢字や図形も使えるよ

「ぐるぐる温泉」には「ドリームパスポート2」をさらに進化させた漢字変換機能がある。さらに絵文字やワンタッチメッセージの入力も簡単。



メッセージを書くためのエリアは画面下に表示される。一度に12文字まで送れる。



ソフトキーボードにはたくさんの絵文字がある。楽しい会話ができるよ。

ネット温泉 全国の仲間と多人数プレイ

このゲームの醍醐味は、なんといってもネット温泉。ネット温泉ではいろんな人と会話ができるので、気の合う仲間を見つけてゲームをプレイしよう。

一緒にゲームを遊んだなら、名刺交換もしてみたい。個人の名刺帳には、100枚までの友達のデータを保存できるようになっているぞ。名刺には、相手の名前やプロフィール、外観、そして相手との親密度が表示されるようになっている。何度もプレイしている相手とは親密度も上がっていき、名刺に表示される関係も変わっていくのだ。

大広間で気の合う仲間を探す



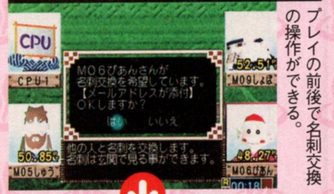
大広間は出会いの場所。「じゃあトランプの１Ｆで」という感じで待ち合わせできる。

言葉が飛び交う心踊る遊技場！



プレイ中にはいろんな言葉が飛び交う。意外とプレイの流れには影響しない。

ゲーム部屋で名刺を交換！



プレイの前後で名刺交換の操作ができる。



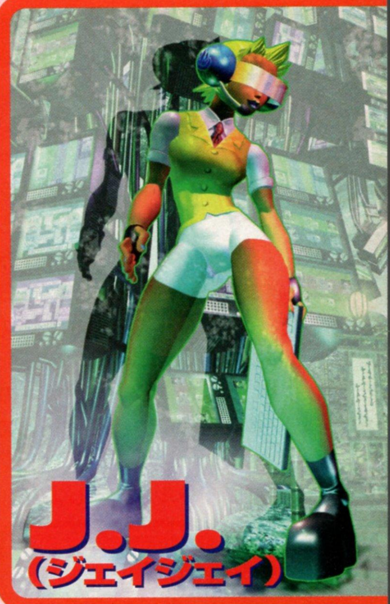
もらった名刺はあとでじっくり見られるよ。

チャット専用の大浴場もある！

チャット（文字での会話）は、各ゲーム館の大広間やゲーム部屋の中以外でもできる。ネット温泉の中央には大浴場という場所があり、そこで思う存分おしゃべりが楽しめるようになっているのだ。大浴場はチャット専用なので、1つの話題に絞った会話もできるぞ。ゲーム館の大広間は、基本的にはゲームの対戦相手を探す場所なので、他の内容での会話には向かないみたい。



大浴場はネット温泉だけにある。友達作りはここで！



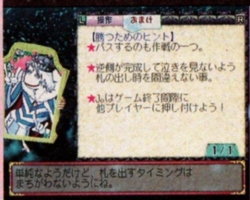
ぐるぐる温泉全体マップ



普通の温泉 1人or友達と家でプレイ

ネットに接続していなくても「ぐるぐる温泉」で遊ぶことはできる。そこには仲居さんが待っていてくれ、各ゲーム部屋に入るとCPUを相手に対戦することになる。電話代を気にすることなく遊べるので、ゲームのルールを覚えるには最適の温泉だ。また、家に友達を集めて、1台のドリームキャストに複数のコントローラをつないで遊ぶこともできるぞ。

ルール解説も親切丁寧



もちろんゲームのルールも解説されている。ネット温泉でも見られるよ。

ネットに入る前に練習しよう！

ネット温泉に入る前に、1人プレイでルールを覚えておいたほうがいいだろう。定番ゲームとはいえ、「ぐるぐる温泉」だけの地方ルールもあるのだ。



やったことがないゲームもあるだろうけど、ルールの基本ぐらいは把握しておかないとね。



水路でつながっているここがポイント！

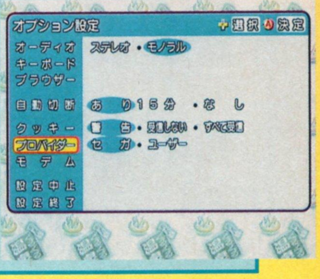
普通の温泉とネット温泉は、水路でつながっている。この水路を船に乗り進むことが、ネットへの接続を意味しているのだ。ネット温泉玄関を選択すると、自動的に水路の画面に切り替わり、ネット温泉への接続が開始されるというわけだ。水路を進んでいく（ネットへの接続）時もミニゲームをプレイできるので、待ち時間ですら楽しめるぞ。

接続まではミニゲームを！



意外と燃える（？）と評判のミニゲーム。夢中になっていると接続が終了するのだ。

ドリームパスポートで設定しておく



プロバイダーの設定は、「ドリームパスポート」で行おう。

温泉体験レポート①
7ならべ

簡単な7ならべが意外とエキサイティング！

『7ならべ』を知らないっていう人は、そうそういないんじゃないかな？　それだけポピュラーなゲームなので、すぐにでも遊べるゲームだよね。でも片方が端までそろったら、もう片方は逆順でしか札を出せない“逆シークエンス”ルールなどは、知らないかも？　ジョーカーの扱いも独特なので、ルールを知ってる人でも、1度は「ぐるぐる温泉」ルールを確認しよう。



誰でも1度はやったことがあるはず！



7を中心に連続するカードを出していくという、もはや説明不要の国民的ゲーム？



4回戦または8回戦単位で総合順位が決まる。時間や状況に応じて対戦数を変えよう。

見た目は美少年だが、じつは額縁の絵!?　王子様のような、ちょっと高貴な雰囲気の話し方をするが、意外と気さく。ナルシスティックな性格のようだ。

オフラインプレイ担当・額縁のナルシスト
ジャン

7ならべのルール　端まで揃うと逆側から

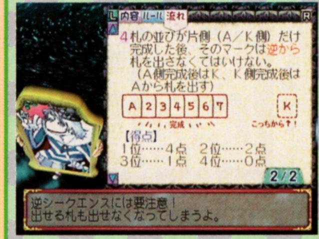
●カードを全員に等分する
ジョーカーはあり／なし選択可。52枚または53枚のカードを人数分に分ける。

●7のカードを場に出す
手札に7のカードがあれば場に出す。7を出した人は枚数が減るから有利。

●順番にカードを出す
同じマークの連続するカードを持っていれば場に出せる。持っていても、出さずにパスをしてもよい。

●手札を早くなくせば勝ち
順番にカードを出していき、最初にカードがなくなった人が1位になる。

●パスは3回まで
パスは3回までで、カードを出さなくてもよい。4回目はゲームオーバー。



なじみがない人もいるかもしれないけど、“逆シークエンス”のルールに注意。

●カードが端まで揃ったら
同じマークのカードがAまで揃ったら、次はKからしか出せない。逆にKまで揃った場合は、Aからしか出せない。

[例1] ♣4または♣Qが出せる

♣5 ♣6 ♣7 ♣8 ♣9 ♣10 ♣J

[例2]
♣Kまで揃っているので♣Aしか出せない

♣7 ♣8 ♣9 ♣10 ♣J ♣Q ♣K

[例3]
♣Aまで揃っているので♣Kしか出せない

♣A ♣2 ♣3 ♣4 ♣5 ♣6 ♣7

●ジョーカーの扱い
1つ数字がとんでいるカードはジョーカーと一緒に出せる。ジョーカーは、補ったカードを持っていた人が取る。

[例1] ♥10とジョーカーを持っている場合

♥5 ♥6 ♥7 ♥8

2枚を同時に出せる

♥5 ♥6 ♥7 ♥8 Jo ♥10

ネットプレイ！　止めすぎがアダになる？

●連続するカードがあると安心
ネットに接続するのはとても簡単！　さっそくトランプ・ミュージアムの大広間へ行くと、そこにはたくさんの人が集まっていた。「7ならべでもしましょう」と呼びかけ、ゲーム部屋でプレイ開始だ!!
ゲーム部屋では、基本ルールのジョーカーありで遊んでみた。配られたカードは7に近い数字が多く、初プレイで勝てそうな気がしてくる。同じマークで続き番号を出していく戦術をとる。



話をしながらプレイ開始！　6や8といった7に近い数字を持っていると有利だ。

●パスを活用して相手をとばす！
序盤はポンポンとみんなカードを出していく。中盤あたりになりちょっと考えてみる。あまり素直にカードを出していると相手が有利になるだけだ。自分が連続したカードを持っていない場所は止めることにする。



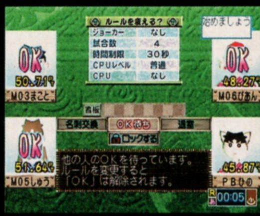
たとえ出せるカードがあっても出さなくてもよい。



相手をゲームオーバーに追い込むのも作戦のうちだ。

ジョーカーのあり・なしで大きく変わる！

プレイ後の感想としては、「やはり人間相手の対戦だ」ということに尽きる。今回のプレイでもわかるように、「ぐるぐる温泉」の7ならべは、ジョーカーを入れるかどうかでゲーム性が大きく変わってくるようだ。ルール設定を考えたうえで戦術を組み立てないと、勝利は得られないだろう。



ルールを決めるときによく話し合ったほうがいいよ。

●ジョーカーを残しちゃって自滅？
終盤のポイントはジョーカーだ。ジョーカーを最後まで持っていると、結局出しそびれて負けてしまう。と考えていたら、まさにそのとおりの展開になった。結局ジョーカーのおかげで、ファーストプレイは敗退することに。



終盤に入って手元にジョーカーがある場合は危険！

結局トータルで勝てませんでした……



1番上が自分の成績。結局今回の体験プレイでは、総合2位で終わってしまった。

温泉体験レポート② ナポレオン 駆け引きが難しくてネット対戦にピッタリ！

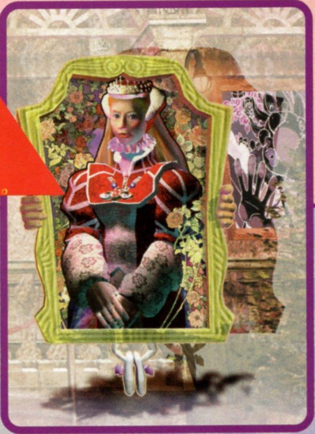
『ナポレオン』は、意外と知らない人が多いかもしれない。ゲームは、最初に役札を何枚取るかという目標を宣言し、ナポレオンを決めるところから始まる。ナポレオンは特定のカードを指定し、そのカードを持っている人を副官とする。それ以外のプレイヤーは連合軍になる。ナポレオンと副官が宣言した枚数の役札を取れば勝ちで、取れなければ負け。ナポレオンでさえ副官がわからない場合が多いので、駆け引きが楽しいのだ。



どこで強いカードを出すか、場の流れを読みながらカードを出していこう。

居丈高な女王様といった雰囲気だが、ていねいな口調で話す案内役。しかし彼女も、やはり絵なのだ。一見親切そうなだけど、ちょっとお高くとまったところもある。

オンラインプレイ担当・高飛車な貴婦人
カトリーヌ



ルールを覚えたら病み付きになるかも？



ナポレオン軍と連合軍に分かれるけど、最初は誰が味方かがわからないから大変。

ナポレオンのルール より多くの役札を取れ！

●カードを10枚ずつ配る
ジョーカーはあり／なし選択可。52枚または53枚のカードを5人に10枚ずつ配り、残りを場に伏せておく。

●ナポレオンを決める
切り札と役札を取る枚数を順番に宣言していく。宣言した枚数が1番多い人がナポレオンとなる。ここで宣言した枚数が勝利条件で、役札（A・10・J・Q・K）を宣言枚数分取れば勝ち。



枚数が少な目でナポレオンになると有利。絵札は最大20枚しかないから、15枚程度がボーダーラインになる。

●副官を決める
ナポレオンが特定のカードを指名し、そのカードを持っている人は副官となる。副官は持っていても黙っている。

●ナポレオンからカードを出す
ナポレオンは場に残ったカードを取り、取った枚数分の札を捨てる。そしてナポレオンから順にカードを出す。

●場のカードの判定
他の人は最初に出たカードのマークと同じマークのカードを出す。同じマークのカードがなければ別のカードでも可。1周したら1番強いカードを出した人がすべてのカードを取る。

※セイム2
場に出たカードがすべて同じマークだった場合、場に2を出した人がいれば、その2のカードが最強となる。

●宣言枚数以上取った組が勝ち
勝負はナポレオン&副官と、その他の人（連合軍）が取った役札の合計数で決まる。最初の宣言枚数を超えている組が勝つ。

●カードの強さ
切り札のJは"正J"、切り札と同じ色のJは"裏J"と呼ばれる強い札。特殊カードが出ない場合は、最初に出たマークのカードから数字の大きい順。

[例] 切り札が♥Jの場合
♠A　Jo　♥J　♦J　♥A　～　♥2

※よろめき
最強のスペードAが、ハートQには弱いというルール。

ネットプレイ！ 副官がわからないから面白い

●強気でナポレオンになる？
『7ならべ』の敗北に雪辱すべく、今度はナポレオンで勝負！ プレイヤーが4人だったので、1人分はCPUに任せた。ナポレオンの宣言から勝負はすでに始まっている。他のプレイヤーは強気でレートを上げてきた。



最初は少ない枚数から。パスして降りることもできる。



なんと19枚でナポレオンに!? 副官もこれでは大変。



ジョーカーを持ってる人が副官という指定だったので、ここで副官が判明！

●中盤はセイム2がポイント
ナポレオン宣言からは降りたけど、結局副官に就任。ナポレオンに役札を渡すようにプレイしなくちゃいけない中盤では意外と2のカードが強い。



この場合全員がクラブのカードを出したので、2を出した人が勝ち。

●ラスト3巡が勝負！
終盤に入ると、みんな勝負に残していたカードを次々に出してくる。誰がどのカードを出したのかを見極めておけば、残った強いカードもわかってくる。そう、ナポレオンの醍醐味は、この終盤の駆け引きにあるのだ！



最初にカードを出す優先権を得たい場合などにも有効。



この場合、最後まで副官がわからなかったというわけ。

副官がわかるのはいつも終盤？



結局高いレートじゃ勝てません。必然の結果。

最後まで無駄に役札を残さないのがポイント！

無駄に役札を残していると、終盤で強いカードを残している人に全部取られてしまう。そこで自分が連合軍のときは、副官がわからなくてもなるべく役札をナポレオン以外の人に渡すようにするのがいい。自分が副官のときは、なるべくナポレオンに役札を渡すようにプレイしないと勝てなくなる。



マイティやジョーカーは、最後まで残ってたりする。







GUNDAM
RISE FROM THE ASHS
SIDE STORY 0079

コロニーの落ちた地で…

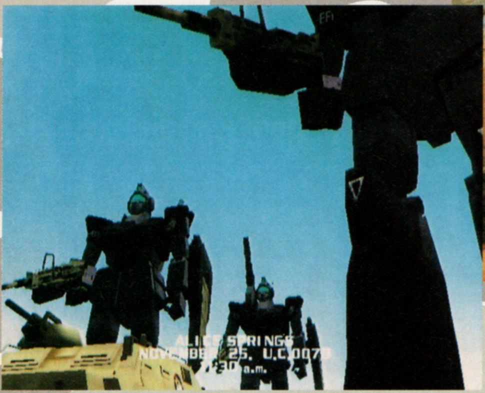




機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…

Special 特報 Report!

●バンダイ●8月26日発売●6,800円●3Dシューティング
●1人プレイのみ●VGA、ぷるぷるぱっく、通信対応





ミリタリー色も濃厚な本作品。小隊を率い、連邦に勝利をもたらすのだ。

作戦決行まであと6日――
出撃の時、迫る！



テレビアニメ本編では語られなかった、地球各地で行われたジオンに対する反攻作戦。アムロらが宇宙で戦っていたその頃、地上では一体どのような戦いがあったのだろう。そうした戦いの1つをゲームの中で体験する「ガンダム外伝」シリーズ。発売直前となる今回は、ドリームキャスト版「外伝」をあらゆる個所から徹底解析、その魅力に迫っていきたいと思う。予習の意味も兼ねてじっくり目を通し、出撃の時に備えてもらいたい。

CHECK!

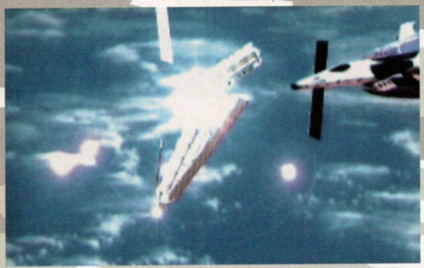
3パターン用意されたオープニングムービー

前回紹介したCGムービーを戦場フィルム風にモノクロームで描いたものや別編集ムービーなど、演出も格好良い！









膨大な質量を兵器と成した悪魔の所業。地球の人々はその行為に戦慄した……。

Story

オーストラリア・シドニーの悲劇から10カ月 反攻作戦がついに始まる

落下した巨大なコロニーが、シドニーを大きな湾に変えてから10カ月。開戦直後の劣勢を覆した連邦は、地上におけるジオン勢力を掃討すべく、一大反抗作戦に出た。そして0079年11月、コロニー落としの被害を受け、壊滅状態にあったここオーストラリアでも、ついに作戦行動が開始された。1カ月の長きにわたるオーストラリア戦線の幕開けであった……。



オープニングムービーからの1カット。遠くに見えるペガサス型強襲揚陸艦は、あの「第13独立部隊」のものだろうか？



ガンダムを原型とした汎用機ジム。これなくして連邦の勝利はない、MS開発史に残る名機である。

WORLD GUIDE "THE YEAR OF WAR"

ブリティッシュ作戦、その名の由来

コロニー（植民地）を失い、その力を失墜させたかつての大英帝国になぞらえ、命名された作戦名。これは本来、連邦本部のジャブローを狙うものだった。



直撃を受けたシドニーは地図上より消滅。威力の凄さを物語る。

Game System サターン版とは異なる操作感……

前作からの「外伝」プレイヤーはまずその差に慣れること

POINT 1

ロックオンは目標をサイトに捉えてBボタン

自動で最も近くの敵を捕捉できた前作とは異なり、今回は敵を画面中央に捉えないとロックオンができない仕様となっている。そのため、まず敵を視認する必要があるわけだ。照準の移動はアナログ方向キーで。これは前回の旋回に代わる操作である。

旋回はアナログ方向キーで



ロックオンが追いつかない場合は手動で調整。これで素早い敵にも対応可能。

POINT 2

接近戦へはオートで移行

今回は体当たり＝サーベル攻撃でなく、ロックオン時に敵との距離が縮まると、自動で接近戦モードに切り替わる。サーベルには上段と中段とがあり、単調な攻撃を繰り返すとガードされることになる。体当たりで相手の体勢を崩すこともできる。

ロックオン↔アドバンスドロックオン



サイトが広がり、アドバンスドロックオン状態になると接近戦へ。距離を取ると再び銃が使用できる。

スピーディーな操作感がウリの3Dシューティングだった前作とはコンセプトも異なり、シミュレータ寄りな内容となった今回の「外伝」。そのため前作をプレイしたユーザーは最初、前作とは違う操作感に戸惑いを覚えることだろう。しかし、その違いに慣れるにつれ、前作とはまた違った戦い方があることに気付くはず。機動力が十分とはいえないこの機体で、ジオンの新鋭機にどこまで対抗しうるのか？　単独で勝ち目が薄いなら、複数でかかるしかない……と、仲間の協力を得て1機ずつ確実に仕留めていく。これこそまさに本作らしい戦法であり、楽しみ方であるといえるだろう。

ドリームキャスト版で加わった新アクション

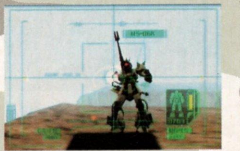
New Action 1 シールドガード

シールドを前面に掲げ、飛び道具による攻撃から身を守る。シールドには耐久力のある通常型か、耐久力は少々劣るが体当たり時にダメージのある陸戦用の2タイプが用意されている。作戦内容や好みによって使い分けるといいだろう。



New Action 2 狙撃スコープの呼び出し

遠くの標的を視認しやすくなるスコープサイトの呼び出しはYボタン。頭部や腕などを狙って各部位を破壊することもできるから、遠くから狙い撃ちを繰り返し、徐々に戦闘能力を奪う戦法も可能である。LRトリガーでサイトのズームも可。

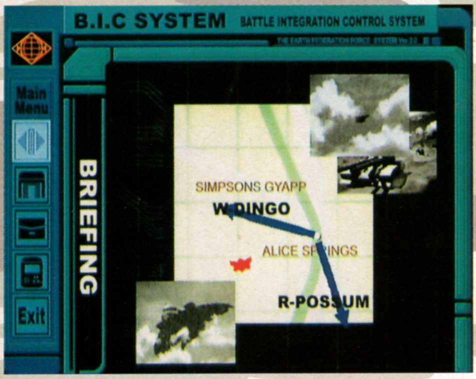


New Action 3 しゃがみ行動

前作では方向ボタンの下を2回押すと後方へのダッシュが行えたが、今回は代わりにその場で身を屈めるしゃがみのアクションに変更がなされている。前作でバックダッシュを多用していたユーザーは戦い方を変える必要があるようだ。







それぞれの作戦内容は出撃前のブリーフィングで確認する。ミッションの目的が作戦行動中に変化することも……。

Stage

各ミッションの目的を把握し、全9ステージを戦い抜け

特殊遊撃小隊「ホワイト・ディンゴ」。これが君が指揮するMS小隊の名前である。諸君らの任務は、本大陸における反攻作戦を円滑に進めるために必要な、いくつかの作戦を支援してもらうことにある。それらは敵を全滅させるといった単純なものだけでなく、特定の敵を撃破する、味方の部隊を守り抜くといった特別な内容も含まれている。しかし、1人の力では困難なミッションでも、仲間と協力して任務にあたれば必ずや目的も達成できるはずである。選りすぐられた精鋭たちで構成される、諸君らの活躍に期待する。





MAIL BOX

メールボックスの内容も忘れずにチェック

部下から君にあてたメッセージを聞くことができるメールボックスの内容は、おすすめのラジオ番組の話からニュース速報まで実にさまざま。これも一応、聞いておこう。



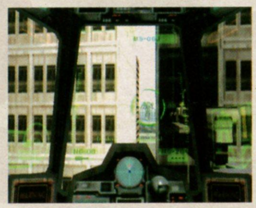
ドリームキャスト版の“見どころ”はズバリここ!

立体的構造となったステージエリア



視界をさえぎる巨大な建造物が立ち並ぶ市街地や、起伏に富んだ山岳地帯などステージのオブジェクトも、ゲームの内容に深く関わっている。見えない場所にいる敵を探し出す索敵の楽しさや、自分に有利な位置に誘い出すといった戦い方ができたりと、行動の幅も広がった。なお、ジャンプを何度か使わないと到達できない段差を越える際は、バーニアの酷使によるオーバーヒートに注意すること。

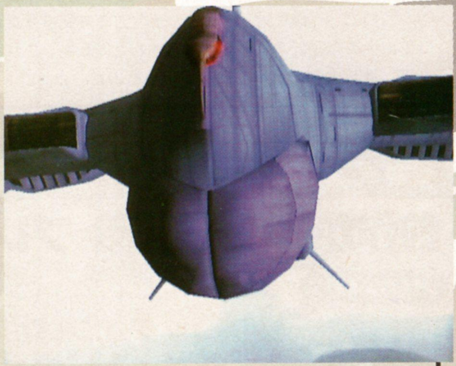




どこかサバイバルゲームに似た面白さが。発見した敵は速やかに排除!

迫り来る巨大なターゲット

ステージ内を移動する巨大兵器と対峙するといった、従来のハードでは実現不可能だったシチュエーションも今回は表現可能に。自機の何倍も大きな物体が迫り来るさまは、圧巻のひとこと。君はこれを撃破できるか?



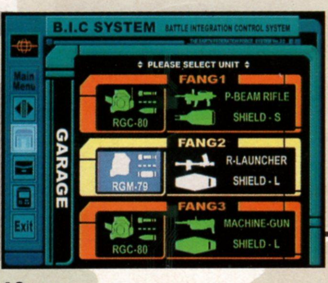
ガウ攻撃空母、陸戦艇ギャロップの他にも意外な兵器が登場する。試作型移動砲座、と聞いておわかりになるだろうか?

仲間を指揮する団体戦の要素



索敵・攻撃・移動・防衛の4つの命令を使い分け、味方機の行動を制御できる今回の戦い。プレイヤーが操作する自機だけでは手が足りないと思ったら、彼らを有効に使い難局をクリアするといいだろう。ただし、無理な命令を与えて敵機に破壊されないよう、状態には常に気を配りたい。

好みの機体、好みの武装で出撃する



近距離戦を主体に戦うか、遠距離戦を主体に戦うかで有効な武器も戦法も違うため、自分の戦闘スタイルに合った機体・武装を選択しよう。仲間の武装なども変更できるから、偵察や支援など、各機の役割を決めながら、調整するのも面白い。



主武器の持ち替えができるのは、汎用機のジムのみ。ガンキャノンは不可だ。

MAIN WEAPON



100mmマシンガン
単発の攻撃力は低いが速射力に優れ、弾切れ時のリロードも速い基本武装。



ロケットランチャー
1発の威力が高い実弾兵器。連射ができないぶん、確実に攻撃を当てること。



試作ビームライフル
ステージ3でのみ選択可能な特殊武器。攻撃力の高さはトップクラス。

序盤～中盤にかけての展開をダイジェストでお見せしよう

MISSION 1 初陣 U.C.0079.11.23 レインボウ・ヴァレー



大陸鉄道網の中心部「アリス・スプリングス」、大陸北部の拠点「ダーウィン」、大陸南部の拠点「アデレード」。この3点を主力部隊が同時攻略し、大陸全土を一気に掌握しようとする今回の反攻作戦。ところがアリス・スプリングスに向かった第一隊の進行ルート上に敵防衛部隊の存在を確認。このまま隊が足止めを受ければ、作戦全体に支障が出る。そこで「ホワイト・ディンゴ」に出撃命令が下された。目的は敵防衛部隊の排除と、対地対空砲の破壊。突入してくる味方部隊の通過支援のため、砲台は必ず全部破壊するように。

登場モビルスーツ

MS-06J ザクII



ステージの特徴

なだらかな丘陵地帯で見晴らしも良く、身を隠す場所がほとんどない。砲台はまとまった場所に設置されているため、索敵をまめに行いつつつぶしていこう。



砲台の破壊に手間取ると、遅れてやってくる味方部隊に損害が……。



味方部隊の突入後は彼らを護衛する任務もある。周辺警護を怠るな。

MISSION 2 アリス・スプリングス攻略戦 U.C.0079.11.25 アリス・スプリングス



レインボウ・ヴァレーでの一戦の後、そのままアリス・スプリングスの攻略戦に参加するホワイト・ディンゴ。その戦いのさ中、敵側の指揮官から都市を明け渡す代わりに都市駐屯部隊の撤退を黙認せよとの交換条件が提示される。無血開城をよしとするか、それとも徹底抗戦か？　確かに、市街地での無益な戦闘は避けたいところだが……。

登場モビルスーツ

MS-06J ザクII

MS-07B グフ



指揮官は「荒野の迅雷」と呼ばれる敵エース。どう出る？

ステージの特徴

マップの大半が市街地であるため、ここで派手な戦闘をするとクリア後の「評価」に響いてくる可能性も。都市の南北には多数のトーチカが設置してあり、まずはこれを破壊せよとの指令が下る。敵部隊の相手は後回しだ。





格闘戦に秀でたMSグフ。ハンドガトリング、電磁ワイヤーなど武装も多彩。

MISSION 3 濃霧の中で U.C.0079.12.1 シンプソンズ・ギャップ

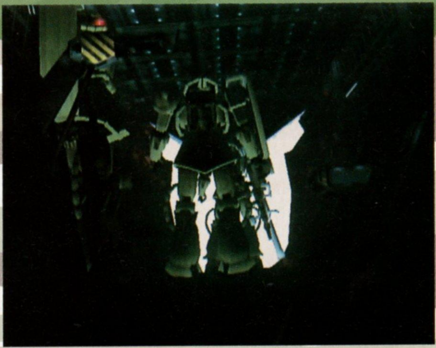


ダーウィンから飛び立ったガウ攻撃空母。それはアデレード攻略の支援に向かう第一軍を追撃するようなコースを取っていた。爆撃の恐れがありと判断した軍司令は、ホワイト・ディンゴに出撃を要請。試作ビームライフルをもって狙撃作戦を展開するが、その前に潜伏していた敵部隊が立ちはだかる。敵MS隊を退け、ガウ撃墜を果たせるか!?

登場モビルスーツ

MS-06S ザクII（S型）

MS-06J ザクII



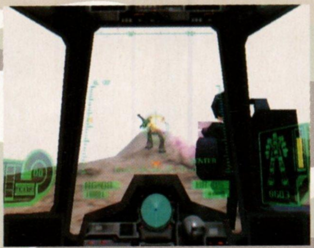
上空のガウから増援部隊が降下する演出もあり。爆撃にも注意されたし。



ステージの特徴

切り立った岩山が連なる高低差の激しい地形。天候不順のため視界も悪く、遠くの敵が認識しづらい。索敵がことのほか重要になってくるステージだ。

視界外から攻撃を受けてもあせらず落ち着いて対処しよう。





4基のエンジンを破壊できれば任務成功。撃墜できずとも一応クリアはできるけど……。



MISSION 4 後方の憂いを断て U.C.0079.12.18 キャリートン採掘基地



難航するアデレード攻略戦で消耗しきった南部攻略部隊。彼らを背面から攻撃可能な位置にある採掘基地に、まとまった戦力が残っていることが明らかになった。その部隊と交戦中、被弾したミデアが基地周辺に不時着するハプニングが発生する。至急現場に急行し、仲間の脱出を支援せよ。

ステージの特徴

パイプ管や鉄骨などが入り組んだ、複雑な地形を形成している採掘基地。一定の距離を保とうとするザクキャノンとどう戦うかが攻略のカギとなるだろう。

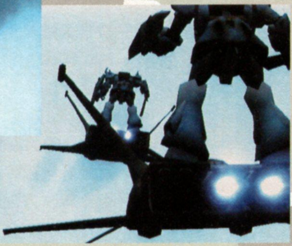


脱出する自走コンテナを守りきれるかどうかで後の展開にも影響が……。





ミデアを追ってきたのはグフが2機。ザクキャノンとの部隊同時に相手にするのは少しばかり辛いかも。





登場モビルスーツ

MS-06K ザクキャノン
MS-07B グフ

MISSION 5 予期せぬ"置き土産" U.C.0079.12.23 アデレード沿岸暗礁地域



キャリートン採掘基地での戦闘が終わったその頃、南部攻略部隊もまた、アデレード奪還に成功していた。陥落したアデレード市街にて周辺警戒の任に就いた彼らだが、そこに現れた残存兵ならびに潜伏中の敵潜水艦部隊と遭遇、戦闘となる。初顔合わせとなる水陸両用モビルスーツのゴッグは高出力のメガ粒子砲を備えており、まともに戦うと手痛い目にあうことは必至。潜水艦自体の攻撃も激しく、近付くのさえ困難だが耐久力がさほどないのが救いといえば救い。この部隊が密かに隠し持っていたものが今後の作戦に大きな影を落とそうとは……このとき彼らは知るよしもなかった。

ステージの特徴



コロニー落としの影響で廃墟と化した暗礁地帯。倒壊した建造物の中には野球場もある。水路の中に入ることもできるけど……移動にあたっては少々邪魔。



潜水艦から不審なヘリも飛び立つが、このヘリは一体どこへ向かうのか？



ゴッグの攻撃方法は地上と水中とで一部アクションが変わるものもある。

登場モビルスーツ

MS-06S ザクII（S型）
MS-06J ザクII
MSM-03 ゴッグ

MISSION 6 追撃、アスタロスサンプル U.C.0079.12.25 ブロークン・ヒル近郊



地球規模の環境破壊を引き起こすことが可能な生物兵器「アスタロス」。北米のカリフォルニア基地陥落の際、行方知れずになっていたその兵器のサンプルが、先の潜水艦より発見された。調査の末、別の運搬部隊の存在が明らかになり、追撃を命じられるディンゴ隊。しかし追撃中に待ち伏せを受け、不利な状況下での戦いを強いられてしまう。

ステージの特徴

荒れ地が広がる無人の地が舞台。降りしきる雨のため、敵が目視しにくくなっている。ステージの一部にはコロニー落としの傷跡と、その残骸も確認できる。



ギャロップの破壊が目的のステージ。発見すること自体はたやすいが……。





ある程度、損害を与えるとギャロップは沈黙。護衛部隊はドムの動きに注意せよ。

登場モビルスーツ

MS-06S ザクII（S型）
MS-06J ザクII
MS-09 ドム

Internet

ネットワークでつながる、広がる「外伝」の世界



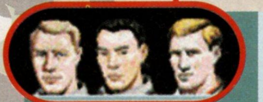
ネットワーク回線を使い、さらなる遊びを提供する試みがこの「インターネット」の項目。ゲームのメニューから直接、ホームページに行ける仕様となっているため、気軽にデータの登録・更新などが行える。目玉は何といってもダウンロードと一年戦争史。ダウンロードは本編で使える武装を追加できる項目で、ビームスプレーガンなどの強力な武器がラインナップに挙がっている。他にもBBSでプレイヤーが互いに情報交換をし合ったり、グッズに関する最新情報が入手できたりと、充実のコンテンツ。一プレイヤーとして、今から楽しみなところである。



注目!

パッケージに封入されるオリジナルカードは……

ホワイト・ディンゴ小隊のジムを使用した、「カードダスマスターズG」と同デザインのトレーディングカード。同ゲームの手札としても使用可能。



インターネットの入り口では“ディンゴ3兄弟”がお出迎え!?

本誌読者ページに寄せられた、だんご～ならぬ「ディンゴ3兄弟」。開発陣も密かに気に入っていたらしく、そう明記してはいないがこれは「3兄弟」の配置ということだ。……さすがに、串に刺さってはいないが。



ディンゴ3兄弟

トピックス

ホビー関連も含めたガンダム関係の情報を掲載していくページ。更新履歴もここで。

キャンペーン

スペシャルディスクプレゼントのキャンペーン告知、応募方法、ゲーム内容等を提示。

アンケート

作品に関する簡単なアンケート。ここで寄せられた意見が次回作の参考になるのかも。

リンク集

ガンダムチャンネル・ワンダースワン・サンライズなど関連ページへのリンク集。

BBS

ユーザー同士の交流の場として機能する、いわゆる伝言板。上級者にプレイのコツを聞くもよし、ガンダム話で盛り上がるもよしだ。

ダウンロード

本編で使用できる武器を追加できるサービス。1週間ごとに新たな項目が追加されていく。第1週（9/3～）はビームスプレーガン。

ランキング

本編のセーブデータをアップロードし、全国のユーザーと腕を競うことができる。ランキング掲載項目は、総撃破数などさまざまだ。

一年戦争史

一年戦争の戦いの記録を、オーストラリアの情勢も含めて掲載していく。10月～終戦までは本編の時間とリンクさせ、リアルタイムに更新予定。

オデッサ作戦など、原作でおなじみの戦いも。



目指した理想は高かったのですが、うまく形になりました



プロデューサー稲垣氏が語るドリームキャスト版「ガンダム外伝」

いよいよ発売を次週に控え、ユーザーの期待も高まる本タイトル。そこで、プロデューサーの稲垣氏に今作の見どころなどをたずねてきた。気になるスペシャルディスクに関する情報は、最後のカコミをチェック!

――ついに来週発売となりますが、開発を振り返っていかがでしょうか。

稲垣　これまでコックピットビュータイプのゲームをプレイステーション、サターンと作ってきましたが、それらに比べてはるかにいいものができたと思います。待たせてしまったのは申し訳なかったのですが、今回はドリームキャストでの制作が初めてであったにもかかわらず、高水準のものを目指し過ぎたような気がします。もう少しクオリティを落とせばもっと早くできたのかもしれませんが、それでは作り手もユーザーのみなさんも納得してくれないですしね。それで今回、大変だったのは、実はサターンに比べてドリームキャストのボタンが2つほど少ないということでした(笑)。最終的にうまくまとまったから特に問題ではなかったのですが。ちなみに操作のすべてを使わなくてもちゃんとクリアはできるようになっているので、難しく考えないでも大丈夫と思いますよ。

――ちなみに稲垣さんがお気に入りのステージは？

稲垣　ステージ4と8ですね。4は自機だけが頑張っても厳しいところがありますので、人によって戦い方が分かれる面だと思います。ステージ8は要塞攻略のミッションで、詳細はプレイしてのお楽しみです。

――演出面で気に入っている部分はありますか。

稲垣　モノアイの残像がフワッと残るところだとか、CGモデルのクオリティなどはやはりドリームキャストならではの部分で、非常に満足のいく出来になりました。グラフィックの担当が前作の「外伝」と同じスタッフで、ものすごくセンスのある人なんです。彼と今回は「現実にモビルスーツがあったらこんな感じになるだろう」といったコンセプトでいこうと話し合い、そこからCGモデルなりオープニングムービーなりを作っていき、今回の形に仕上がりました。それにステージ間のデモはすべてゲーム中のモデルを使っていますから、作戦中に腕や頭、シールドなどが破壊されるとそのままの姿でデモが始まるわけですよ。演出的にもかなりいいものに仕上がったと感じてますし、ガンダム作品の「見せ方」に対する新しい形が出せたのではないかと思います。

――気の早い話になりますが、次回作のご予定などはいかがでしょう。

稲垣　ある人から「ゲームは大きく分けて反射神経型と思考型の2つがある」と聞いたとき、なるほどもっともと思いました。プレイするのは思考型も好みですが、制作側としては昔から反射神経型ばかり作っておりますね。牛村が「ギレンの野望」など思考型を作るので、住み分けができているんじゃないでしょうか(笑)。では次は何を作るの？と言われたら困るのですが、これからもアクションゲームは作っていきたいですね。スタッフは今回の「外伝」でハードの能力がつかめたそうで「次もぜひドリームキャストで」と言っていますが、まだ決っていません。パート2などのご要望が多く集まれば、あるいは……。

スペシャルディスクの内容は vs. ホワイトベース隊シミュレータ

アムロたちのガンダム、ガンキャノン、ガンタンクとシミュレータ内で模擬戦を行えるスペシャルディスク。ステージも新たに作っている最中とのことで、これまた楽しみな要素である。配布は11月前後を予定!

Dreamcast特報

いよいよ発売直前 最新スクープを入手!!



機動戦艦ナデシコC



実はイメージイラストのバックに描かれていたのは、最新鋭艦の"ナデシコC"だった。ナデシコ↘

Bと比べるとより先鋭的なイメージで、"電子の妖精"ホシノ・ルリと中枢である"オモイカネ"が結びつくことによって、無敵の宇宙戦艦と化す。

Special 特報 Report!

●角川書店/ESP●8月26日発売
● 6,800円
●シミュレーションアドベンチャー
●1人プレイのみ●VGA対応

Scoop 1 物語後半ではナデシコCも登場!

ナデシコB以降の艦は、ワンマンオペレーションシステムにより、1人で操艦することが可能だ。ナデシコCは特殊能力を持ったA級ジャンパーがいれば、単独でボソンジャンプが可能で、スーパーコンピューター・オモイカネによる、強化されたセンサーシステムが特徴。劇場版では、ルリたちがシャトルで月ドックに向かう途中、敵の襲撃を受けているところでさっそうと登場していた。今回は、どんな形で登場するのだろうか!?

ナデシコファン待望の「機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION」。発売直前となる今回は、劇場版にも登場したナデシコCの雄姿と、オープニングムービーに登場しているミスマル・ユリカをスクープ!! ストーリー紹介は、ほぼ中間地点である火星到達目前までを公開!!

Scoop 2 元祖ナデシコ艦長も健在!?

オープニングムービーに、あのミスマル・ユリカの姿を発見。退屈でアクビした瞬間を撮られて、目を丸くしているところだ。劇場版では捕らわれの姫といった役どころで、ほとんど出番がなかっただけに、その登場が気になるところだ。



ミスマル・ユリカ

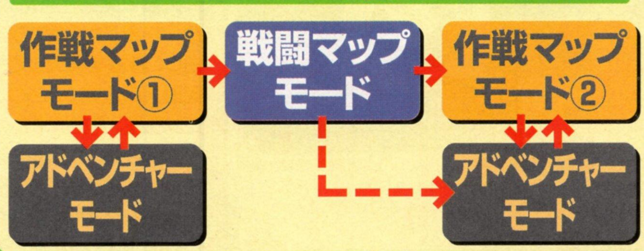
連合宇宙軍の提督であるミスマル・コウイチロウの一人娘。TVシリーズでは、初代ナデシコの艦長をつとめていた。本作では、どうやらオペレーター(?)として、宇宙軍で働いているようだが……。

DCの高性能を生かした、リアルタイムによるフルポリゴンの戦闘シーンが展開する本作は、TVシリーズ及び劇場版の両作品を監督として手がけた佐藤竜雄氏が、ストーリー及びゲーム全般を監修した、事実上のナデシコ最新作。ネルガル重工の月ドックを出たナデシコの行く先は、火星かそれとも木星か。火星の後継者たちの残党は、いったい何が目的なのだろうか? 艦長として独立ナデシコ部隊を指揮するだけでなく、時にはエステバリスのパイロットとして出撃しながら、太陽系の平和を守り抜こう!

明らかになった3つのモードを徹底紹介!!

今まで本作はアドベンチャーモードと、シミュレーションモードの2つのモードから構成されているとお伝えしてきたが、そのシミュレーションモードはさらに2つのモードに分かれていることが判明した。つまりゲームの進行に合わせて「作戦マップモード」と「戦闘マップモード」、そして「アドベンチャーモード」の合計3つのモードが存在することになる。これら3つのモードの内容と、それぞれのつながりについて、各項目ごとに説明していこう。

ゲームの流れ



ゲーム中は、ナデシコが宇宙を移動する作戦マップモードと、遭遇した敵と交戦する戦闘マップモードを交互に進めていく。アドベンチャーモードには、イベントとしてゲーム中に必ず発生するものと、作戦マップモードで「休暇」を選ぶことによって発生するものの、2種類がある。

作戦マップモード

ナデシコを次の目的地まで導いていくのが、この作戦マップだ。宇宙空間には敵がうようよしているので、索敵しながら徐々に進んでいくのが賢明だ。

もし目標以外の敵ユニットと遭遇した場合は、「ランダムバトル」が発生する。また移動の際には、相転移エンジンゲージを消費するので、注意が必要だ。



むやみに移動すると敵と遭遇しやすいが、逆にレベルアップに活用することもできる。

戦闘マップモード

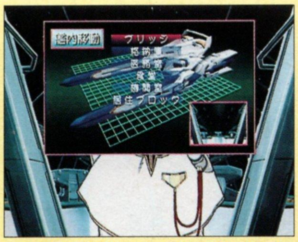
ストーリーが進行して、敵との「イベントバトル」の戦闘マップモードに突入した場合には、クルーたちによる作戦会議（ブリーフィング）が開かれる。ここでの決断で、艦の初期配置や行動コマンドの選択だけでなく、キャラとの相性値も変化。コンピュータにおまかせの、「艦長モード（オート）」もある。



右端に表示されているのが「行動コマンド」。戦闘前のブリーフィングによって決まる。

アドベンチャーモード

ナデシコクルーたちと会話しながら、ストーリーを進めていくモード。アドベンチャーには、イベントによって生じる「イベントアドベンチャー」と、作戦マップ中に休暇を選ぶと生じる「フリーアドベンチャー」がある。いずれもクルーたちとの「相性度」を上げるチャンスなので、会話の選択肢は慎重に選ぼう。



これは艦内移動画面。フリーアドベンチャーでは、移動回数に制限がある場合も。

メグミのDJタイム♪

艦長室に戻ってみると、メグミのラジオ番組を聞くことができた。



ホウメイを訪ねると、料理を作ってくれることに。さて何を頼もう。



キャラとのイベントも♥

ムービーシーンは劇場版スタッフによる最新版!!

ゲーム中に挿入されるムービーは、シリーズを通しておなじみの、ジーベックが製作を担当。クライマックスやイベントシーンでは、ハイクォリティで迫力あるムービーシーンを楽しむことができる。今回紹介するのは、次ページで紹介しているフリーアドベンチャー「ウリバタケのバクバクドリーム」のイベントから。ナデシコクルーの緊張感を解きほぐすため（？）に、ウリバタケが作ったニューマシンの効果のほどは……!?

みんなの夢の中へ

最近自室にこもり気味のウリバタケを訪ねると、なにやらアヤシゲなマシンを完成させた模様。クルーたちのためになるのではと、実験台になってくれる人物を探して歩き出すことに。リョーコは、かえってストレスが溜まって失敗。これってホントに役に立つの？







モテモテのサブロウタだが、このあとリョーコの出現によって夢から醒めてしまう。



ルリの夢は、ユリカに引き取られてアキトと3人で、家族として過ごした時のイメージだった。TV版と劇場版の3年間の空白を埋める、切ない思い出がよみがえる……。

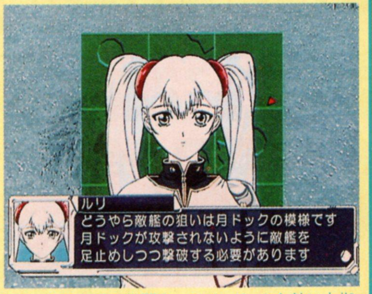




ネルガル月ドッグ～

NADESICO THE MISSION これまでのあらすじ

艦長候補生としての訓練航行に出たところ、本物の敵襲にあい最前線へと繰り出すことになった主人公。敵の正体は、ルリたちによって倒されたハズの「火星の後継者」の残党たち。元木星連合所属の南雲義政が、起死回生を賭けて再び地球連合に戦いを挑んできたのだった。地球と月の間にある、敵兵器チューリップを撃破して月に行くと、そこにも敵の姿を発見してしまう。



月ドックにおける戦闘シーンは、ドックを敵に占拠されてもゲームオーバーなので注意しよう。

ネルガル重工月ドッグ

火星で発見された異星人文明の遺跡——そこから得たテクノロジーを独占し、特権を拡大してきたのがアジア圏最大の企業グループ、ネルガル重工だ。現在、月にはネルガルの戦艦用ドックがあり、劇場版に登場した新造戦艦ナデシコCもここで製造された。本作でも主人公たちは物資や食料の補給のため、このドックに寄港することになる。



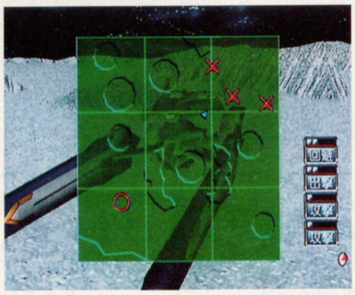
ストーリー序盤では、戦艦ナデシコしか操作できないが、ここにきてようやく機動兵器であるエステバリス隊も出撃できるようになった。艦長である主人公も出撃が可能だが、撃墜されるとゲームオーバーになるので注意が必要だ。

月面での戦闘以降、次第に敵の数が増えるなど、火星の後継者たちの攻撃は激しさを増してくる。決してあわてずに、1機ずつ取り囲むようにしながら撃破していこう。

Mission 5 月ドッグを死守せよ!!

このミッションでは、敵を全滅させるだけでなく、月ドックを守り抜く必要がある。隠れていた後続部隊が出現するほか、生き残った木連の兵器である“マジン”まで襲いかかってくるぞ。

これはブリーフィング画面。マップ右上から、左下のドックに向かって敵が襲撃してきた。直接迎え撃つか、クレーター内に隠れて奇襲するか、側面から一気に畳かけるか、君ならどう戦う!?



リョーコの必殺技さく烈

ミッションの中盤になって、増援部隊が出現するケースもある。残り体力が少ないエステバリス隊の切り札として、必殺技は温存しておくのが得策だ。ゲキガンシュートで、敵の駆逐艦を叩け!



木連の大型兵器『マジン』登場

木星連合の切り札である「ジン」シリーズは、巨大な人型の機動兵器だ。手首を切り放してロケットパンチのように発射したり、強力なビーム兵器を使った圧倒的な攻撃力で、味方兵力を苦しめる。



Mission 6 初の地上戦に挑戦!!

月面で勝利を収めたナデシコクルーたちは、つかの間の休息を味わっていた。ところが火星の後継者たちが、再び月の峡谷をつたって攻めてきているのをレーダーで確認。月面の峡谷は、ナデシコでは身動きが取れない。そこでここはリョーコたち、エステバリス隊の出番だ。敵の機動兵器に囲まれないようにしながら、撃退していこう。

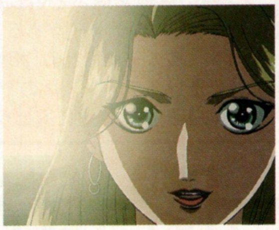


敵の狙いは火星の遺跡らしい。火星には、調査に向かったイネスがいるはず、救出せねば。


狭い峡谷の中で、敵味方入り乱れて撃ち合うことになる。積尸気(ししき)の動きは緩慢だが、素早い動きのデビルエステバリスには、要注意だ。

妖しく微笑むシャロン

ナデシコが月で戦っているころ、地球ではクリムゾングループのシャロンが何者かと通信していた。どうやら裏取り引きが行われていたようだが……。


このあとシャロンはナデシコを追って、宇宙へと飛び立っていく。彼女は何を企んでいるのだろう。

フリーアドベンチャ

ヒカルのスランプ脱出作戦

作戦マップモードで目的地へ移動中に、「休暇」のコマンドが点灯することがある。それは、フリーアドベンチャーに入ることのできる合図。迷わずクリックして、ナデシコクルーたちとの会話を存分に楽しもう。

フリーアドベンチャーでは、ナデシコのフロアを移動する回数に制限がある場合もあるが、同一フロア内なら移動は自由なので、できるだけ多くのクルーと会話しよう。なお、エステバリスのパイロットと話すと、キャラにスキルを与えられる。ウリバタケの場合は、エステバリスを強化したり、装備を開発したりしてくれる場合がある。



ヒカルの様子がおかしい。どうやら本業であるマンガの仕事がスランプらしい。一計を案じた主人公は、ヒカルにある提案をするのだが……。

火星への中継地点ターミナルコロニー『ウズメ』まで紹介

ターミナルコロニー『コトシロ』

ボソンジャンプ（瞬間移動）の平和利用のため計画された「ヒサゴプラン」により、惑星軌道上にはいくつかのターミナル(中継)コロニーが設置された。
だが、先の火星の後継者との戦いにより、地球ー火星間に置かれていたコロニーのうちのいくつかが失われてしまった。そんななか、戦火を免れ生き残った一つが「コトシロ」である。



ターミナルコロニー『ウズメ』

ヒサゴプランの開発の中心となったのが、反ネルガル企業であるクリムゾングループ。豪州有数の企業体で、本作に初登場するシャロン・ウィードリンは、クリムゾングループの会長の孫娘なのだ。火星まで一気にジャンプしようとしていたナデシコだが、ウズメまでしかジャンプできなかった。ひょっとすると、彼女による妨害工作なのだろうか!?



Mission 7 ゴートを救出せよ!!

ネルガルの社員としてナデシコに乗船していた、ゴート・ホーリーからSOSが入る。しかし、どこから発信があったのかはわからなく、作戦マップを移動しながらゴートを探す必要がある。目的地には、敵艦はカトンボ1機のみ。しかし近づくと、積戸気（ししき）たちがいきなり襲いかかってくるので、油断はできない。ゴートを救出できるだろうか。



高笑いする火星の後継者。しかし積戸気だけでナデシコを倒すつもりとは、かなり甘いのでは。



木連との戦闘後は、ネルガルに戻ってシークレットサービスに所属していたが、ある密命を受けて再び宇宙に舞い戻ったらしい。その目的とは!?

ネルガル会長も登場

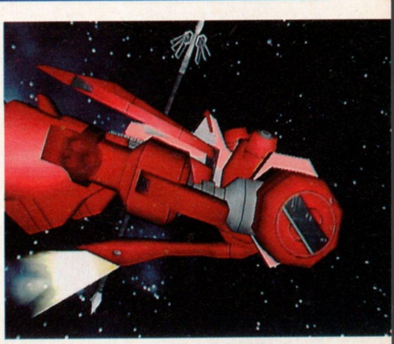
ゴートを救出すると、ネルガル重工のアカツキ・ナガレ会長から通信が入る。クルーの鋭い突っ込みに、引きつった笑顔になるアカツキだった。

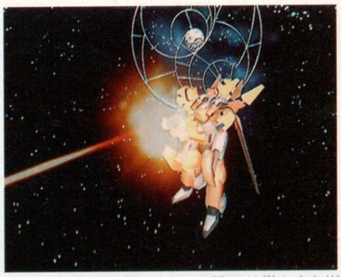


TVシリーズでは、パイロットとしてナデシコに乗っていた。軽妙な毒舌ぶりは相変わらず？

Mission 8 謎の赤い『夜行天』!?

火星へボソンジャンプ（瞬間移動）するために、ターミナルコロニー「コトシロ」を目指すナデシコクルーたち。ところがそこは、火星の後継者たちと宇宙軍との戦いの真っ最中。高い攻撃力と移動力を誇る機動兵器「夜光天」は、数回の攻撃の後撤退していった。劇場版では暗殺集団のボス・北辰の専用機だったが、パイロットは誰だろう。





ゲームも中盤にさしかかり、戦いは激しさを増してくる。ちょっとした油断が命取りになるぞ。マップ全体の状況をよく見ながら戦っていこう。

パイロットは南雲か!?



出撃前には、必ずエステバリスの装備を点検しておこう。敵によって武器を使い分けることも重要だ。

ーもしっかりチェック!!

ウリバタケのバクバクドリーム





フリーアドベンチャー内でも、イベントが起きることがある。今回紹介している、ヒカルやウリバタケに関するものがそれだ。この時発生する選択肢の選び方によって、クルーたちの「相性値」は大きく変化する。クルーの相性値は、ストーリーやエンディングに影響するので、親身になって接するようにしよう。その意味では、ウリバタケの機械は嫌いなキャラに使うべきかも。

次号からはいよいよ攻略開始!!

続きはゲームで

敵の妨害工作によって、火星まであと一歩のところで足踏みしてしまった主人公とナデシコクルーたち。火星にはいったい何が待ち受けているのだろうか？　また、敵の真の目的は何なのだろうか？
というわけで、ストーリー紹介はここまで。来週からは、ゲームのスタート地点に戻って、徹底攻略を開始するぞ。



ユリカや、メグミ、イネスなどといったキャラクターは、序盤ではナデシコの艦内には登場しない。彼女たちとの出会い、そしてそこから始まる物語に期待！

セガ非公認企画

SEGA UNOFFICIAL PAGE!?

MEGA DRIVE → Dreamcast



RENT A HERO returns™

レンタヒーロー・リターンズ



AM2 AM R&D DEPT. #2

R RENT A HERO SUPER ENERGY COMBAT ARMOR

- ●メガドライブ用カートリッジ
- ●1991年9月20日発売
- ●8メガ＋バッテリーバックアップ
- ●アクションRPG

当コーナーもついにオフィシャル化か？

DC版「レンタヒーロー」が発売になるということで、当コーナーもいよいよオフィシャル（公認）化されそうな模様。独占企画が進行中だぞ！（ウメ）

熱い投稿をありがとう！みんなのハガキがセガを動かした！

当コーナーにハガキを書いてくれた人は、7月30日までに絶対購入してくれた人を含め、全部で239名。みんながセガを動かしたのだ！ よって、全員党員に認定！

党員No.	ペンネーム
No.1	ウメ
No.2	ヴァフィョーン原
No.3	河合勝利
No.4	天和
No.5	SS甘党メモラー
No.6	GO.
No.7	浅見奈穂
No.8	橋本雅義
No.9	瀬蒲にあ
No.10	夏いちご
No.11	Miss Cool
No.12	村山泰規
No.13	小村一人
No.14	瑠梅亜Ⅲ世
No.15	浅野留美
No.16	野ジュう!?
No.17	不思議三十郎
No.18	セガ竹崎忠
No.19	ひのと
No.20	中村るーしあ
No.21	月島咲耶
No.22	ペペロンチーノ男爵
No.23	本田周栄
No.24	村上智
No.25	ZAKI
No.26	紅霞烈士
No.27	南斗ライバ
No.28	ドロップアウト
No.29	えユみ
No.30	センム・ザ・マグネッツ
No.31	塚本秀之
No.32	永沼ブー
No.33	イダテン
No.34	ユウスケー
No.35	マナ
No.36	富田和智
No.37	阿川薫子
No.38	ゼブソース＝フルシュワ
No.39	なっちぃ
No.40	HAZUMI
No.41	T・カイザー
No.42	四辻弘二
No.43	OTTE
No.44	佐田仁
No.45	風車ルリヲ
No.46	咲良あずき
No.47	上元メツオ
No.48	北村幸彦
No.49	七曜会宝塚支部
No.50	高橋幸三
No.51	神風光
No.52	成田孝満
No.53	奥山不久郎
No.54	星野博樹
No.55	長谷川耕一
No.56	小林由幸
No.57	オシトヤ香夜
No.58	スナッピー美琴
No.59	ユニユニモレ
No.60	さなりあ樹来
No.61	色るり紺
No.62	あっつ・バビンゴ
No.63	武石健二
No.64	吉田チーフ
No.65	窪谷薫
No.66	KH-1
No.67	保坂勇人
No.68	今井憲雄
No.69	ゆきべえ。
No.70	ジョー・タイラント
No.71	Coollire
No.72	佐々木浩之
No.73	光富真一
No.74	大矢裕一
No.75	松原雄三
No.76	岩松涼子
No.77	山田☆128
No.78	東風平りんどう
No.79	180rEX
No.80	2代目淀川長治
No.81	ANNE松本
No.82	Hide
No.83	JONY
No.84	NAMIDA
No.85	S.イヴ.S
No.86	SHINING.GHOST
No.87	URS
No.88	USO800
No.89	Wish-born
No.90	YOS
No.91	ZON
No.92	イナルナ
No.93	うずら
No.94	カイト
No.95	カエルニョ
No.96	かずな
No.97	カンマ人・老け中
No.98	キャミさん
No.99	キャンディ☆醍醐狼
No.100	クリリン
No.101	こんぶ。
No.102	さてつ
No.103	シルバーチャリオッツ
No.104	シンプルD
No.105	スペード
No.106	タイヤキウドン
No.107	たれぱんだ004
No.108	ツンツンハリネズミ
No.109	ティルスのSHIPPO
No.110	トカゲ星人
No.111	ナイトマイケル
No.112	ナムコンパイル
No.113	のぐのぐ
No.114	ヒレピン
No.115	フェイエルガイスト
No.116	フロムY
No.117	ホウェァアア
No.118	ぽろり
No.119	まあしい
No.120	マイエンド
No.121	メカガチャピン
No.122	モリコンなのだ！
No.123	ヤシャ
No.124	よこしん
No.125	レンタルーイ
No.126	ワイズマン
No.127	威四華羽
No.128	英季一
No.129	海の魔王
No.130	海風伝智
No.131	殺戮マンダラ
No.132	私は負け犬
No.133	紫月花弥
No.134	床屋郎伊組
No.135	早川緋菜
No.136	蒼穹愚劣夫
No.137	男ネズミ
No.138	爆肉
No.139	八大島きょく左右衛門
No.140	美糖ドリア
No.141	美味山菜
No.142	部外者F
No.143	風の民
No.144	鮪野りまき
No.145	林樹
No.146	鵲典侍
No.147	伊関由伸
No.148	伊藤智憲
No.149	伊藤智尚
No.150	伊野隆洋
No.151	井上学
No.152	井上宏
No.153	井上弘樹
No.154	宇都宮一泰
No.155	雲類鷲智
No.156	永沼洋
No.157	遠藤敦
No.158	加藤佳祐
No.159	加藤義昭
No.160	加藤全央
No.161	河南琢磨
No.162	垣見有二
No.163	角田康弘
No.164	岩間由樹
No.165	久次米邦浩
No.166	金井功
No.167	金剛信
No.168	金城イワオ
No.169	金谷智
No.170	原幸二
No.171	古川克憲
No.172	工藤穣
No.173	広田賢
No.174	江田奈穂美
No.175	高山将吾
No.176	高木知之
No.177	黒川昇太
No.178	紺野逸人
No.179	佐藤克成
No.180	佐藤昭彦
No.181	佐藤大輔
No.182	佐藤拓也
No.183	嵯峨山高弘
No.184	斎藤愛
No.185	笹原圭一
No.186	山岸幸一
No.187	志田典之
No.188	宍戸利充
No.189	柴田直人
No.190	小山智司
No.191	小川正朗
No.192	松浦幹憲
No.193	松岡和也
No.194	松田昌三
No.195	上野忍
No.196	植田恭史
No.197	新岡優
No.198	森村雅美
No.199	深井康行
No.200	水谷一貴
No.201	杉田敦史
No.202	杉本典弘
No.203	西井喜一郎
No.204	青山竜司
No.205	青柳茂樹
No.206	石川涼一
No.207	石津正幸
No.208	千葉聡
No.209	千葉和徳
No.210	川西淳一
No.211	川内康弘
No.212	川又洋樹
No.213	早野雄紀
No.214	滝井浩明
No.215	滝克尚
No.216	中原太一
No.217	中谷順也
No.218	中塚健繭
No.219	中野一昭
No.220	長谷川哲夫
No.221	田中洋光
No.222	田島隼人
No.223	田辺英之
No.224	冬木重忠
No.225	東宣尚
No.226	湯沢和生
No.227	藤岡剛太
No.228	藤原一尊
No.229	藤田雄一
No.230	藤田洋章
No.231	富岡弘樹
No.232	武友師仁
No.233	福本泰延
No.234	木曽正宏
No.235	立光拓巳
No.236	林洋平
No.237	鈴木航
No.238	廣瀬雄介
No.239	リムヌール

以上239名のみんな、本当にどうもありがとう！

Dreamcast版「レンタヒーロー」はどんなゲームになる？

DC版がどんな内容になるのか気になるところだが、それに関してはドリマガ8月27日発売号で大特集を予定しているので、楽しみに待っていてくれ。今はあれこれと予想してみるのも面白いかも。

CHECK 1 ゲームのジャンルは？

MD版はフィールド見下ろしの一般的なRPG視点で進み、戦闘シーンになると対戦格闘風の画面に切り替わるというアクションRPGだった。DC版は「～No.1」という名前からして、某対戦格闘ゲームをイメージしてしまうが、果たしてどんなジャンルになる？



ネットでは「スパイクアウト」風になるとウワサされているが？

CHECK 2 ストーリーは？

「レンタヒーロー」の魅力といえば、序盤は“おつかいゲーム”の印象が強いが後半になるとがぜん盛り上がるという秀逸なシナリオと、随所に散りばめられたB級のダジャレの数々だろう。これらをなくして「レンタヒーロー」は語れない。さてDC版は？



この独特のノリが「レンタヒーロー」の魅力なのだ。

CHECK 3 開発スタッフは？

MD版のリーダーはサターン版「VF2」でお馴染みの岡安氏、グラフィックは「VF3」「スパイクアウト」の伊崎氏＆小島さん、そしてシナリオは蟻川とんぼ氏が担当した。DC版でこれらのスタッフが再結集するのか？



岡安氏は?

MD版はサターンにVF2を移植した岡安氏がリーダーだった。



蟻川氏は?

シナリオは引き続き蟻川氏が担当？

いよいよ次号でDC版の全貌が明らかに!?


Dreamcast
ネットに出れば、
男には一万人の
敵がいると思え。
監督&球団社長になって
プロ野球チームをつくろう!
BAYSTARS DRAGONS GIANTS SWALLOWS CARP TIGERS
LIONS FIGHTERS BLUEWAVE HAWKS BUFFALOES MARINES
ゲーム史上初*！10,000チーム、ネット対戦実現！
ネットワーク対応でオモシロさ10,000倍！
「プロ野球チームをつくろう！」
名作「プロ野球チームもつくろう！」が、面白さをぐーんとパワーアップさせてドリームキャストに新登場。チームを育てる楽しさに加え、なんと10,000チーム相手にインターネットでトーナメントに参加できる！ あなたは真の王者か、それとも井の中の蛙か?! さっそく今夜から特訓だ！
絶賛発売中 5,800円(税別)

神機世界 EvoLutioN

マンガ 第17話 作・ラエクサ

登場人物紹介

マグ・ランチャー
代々優秀な冒険家を輩出してきたランチャー家の一人息子。立派な冒険家を目指して修行中だが、オッチョコチョイな性格で失敗も多い16歳。

リニア・キャノン
行方不明になっているマグの父親からの手紙を持って、突然マグの家を訪ねてきた謎の少女。花や木々を蘇生できるなど不思議な能力をもつ。

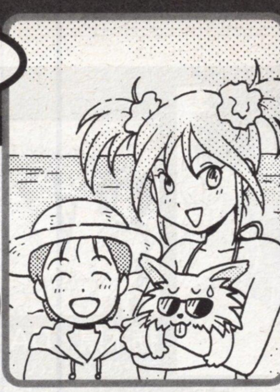
チェイン・ガン
ランチャー家と代々ライバル関係にあるガン家の一人娘。負けず嫌いな性格で言葉づかいも乱暴だが、マグのことが気になっている。15歳。



「神機世界エヴォリューション」 ●ドリームキャスト●セガ／ESP／スティング●冒険活劇RPG●発売中（1月21日発売）●5,800円●1人プレイ専用

「神機世界エヴォリューション2〜遠い約束〜」 ●ドリームキャスト●ESP／スティング●冒険活劇RPG●'99年発売予定●価格未定●1人プレイ専用

読者投稿コーナー グルグルパワーズ!!



今週のオープニングイラストは岩手県／木によるうずまき一家。3人とも同じ呪いがかけられている様子。



夢広場

ここはみんなの夢が重なり1つとなる「夢広場」。暑くて長い夏の過ごし方をみんなで考えるコーナーでもあります。

「うずまき姉弟with猫」
夢広場のパーソナリティを務めるのは、うずまき姉弟with猫。いずれをとっても夢見がちなトンパチ揃いです。お楽しみに！



うずまき姉
本名はドリムちゃん。ミーハーな乱暴者。



うずまき弟
本名はキャスティくん。呑気な小心者。

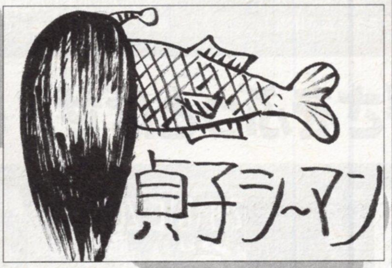


うずまき猫
本名はブーブー。“ドリームキャット”。

リング・らせん・シーマン



福岡県／入井詠亜
これぞ禁断のペット！ 井戸の底で出番を待つ貞子さん（劇場版）です。



福岡県／GO.
マイクデバイスで楽しいコミュニケーションを！ 夜中に勝手にドリキャスが起動してしまうかも？

姉「世界一夢見がちな読者投稿コーナーグルグルパワーズ!!」なんかあの人面魚、世間で話題みたいだね。
猫　この夏のドリームキャストのラインナップ、充実してるニャー。
弟　これじゃ体が持たないよ〜。
★ゲーム屋さんの広告にも「夏休みの課題に……」って紹介されていたけれど、「シーマン観察日記」をめぐって全国的な社会問題になっちゃったりしないでしょうか?
（静岡県／瀬里歌）
姉　私が先生だったら超オッケーだけど、どうなんだろ? とりあえず涼しい気分になれるゲームだよね。
弟　ちょっと気持ち悪いけどね……。
★ゲームをしようと思ってDCを出しても、無意識にキーボードを出している僕はネット中毒率75%。
（北海道／東風平りんどう）
猫　ネット中毒者、急増中ニャ〜。
姉　75%って微妙だなー。
★「ペンペントライアスロン」ではなく「ペンペントライアイスロン」だったのですね。安くなって買うまで気づきませんでした。
（埼玉県／強之助）
弟　え?……本当だ……。
猫　「アイスロン」って、なんとなく涼しげでいいニャね。
★友達が懸賞で「やきゅつく」を当て、ドリームキャスト本体を貸してくれと頼んできました。僕もソフトを買ったばかりだったのに、断り切れずに貸してしまいました。やっぱり貸さなければよかったと思い、本体を返してもらうと「やきゅつく」まで付いてきました。持つべきは友ですね。（兵庫県／10）
猫　現金な奴だニャ〜。
姉　行動が正直すぎだよ……。
弟　その友達と2人で遊べば楽しさも倍増ですよ、きっと。
★悪党に欠かせないのが個性的な笑い声。というわけで、私が皆さん（総統含む）のために笑い声を用意しました。
①ぴるぴるぴる
②チュニチニチォチュ
③チュ〜カッカッカッ
④デブブブブ……
ちょうど4人分あるので仲良く選んでくださいね。
（山形県／蒼穹愚劣夫）
姉　悪党はともかく、せめてもうちょっと人間らしいのにしてよう……。
猫　総統、元気かニャ〜?
弟　ぴるぴるぴる。
★「ソウルキャリバー」のキャラクターは、女より男のほうが露出度が高い気がする。
（群馬県／集束する世界）
姉　それ、私も思った。あれってなんでなんだろね。
弟　夏だからね……。
猫　しかしハマるニャ〜、「キャリバー」。オレのイチ押しニャよ。
★ニンテンドウ64で「スター・ウォーズエピソード1・レーサー」が出た。うらやましいのでスーパー32Xの「スター・ウォーズ」やってます。なかなかいい雰囲気で面白いです。（香川県／ノーッ!!）
弟　僕も今年の夏は「スター・ウォーズ」ざんまいです……。
猫　しかし32Xとはシブいニャ〜。
姉　なんのことだかさっぱりだよ。それじゃ皆さん、また来週一。



大阪府／えるみん
ちょっとしたヤバネタ? 世紀末には奇抜なファッションが流行するものなのでしょうか。



和歌山県／鰆
なんか「ポップン」らしからぬ? イラストが2枚。今のうちからポプコン叩いて修行修行。

イラストガーデン スペシャル

主なコーナー●夢広場／他愛のない世間話コーナー●うずまきサロン／ゲームにまつわる色んなご意見を！●夢で会えたら…／移植希望など、DCで出してほしいゲームを教えて●土星人の森／セガサターンのコーナー●ドージョー毛筆／墨汁ネタ●グルグルコミック／コママンガ●未確認情報局／胡散臭いウワサ話●お姉ちゃんのヒ・ミ・ツ／女の子のコーナー



大阪府／瀬蒲にあ
結構前に送ってくれた作品。移植されるといいね。



栃木県／DARK-ELF
気迫で勝とうっていう戦略でしょうか。それともにらめっこ!?



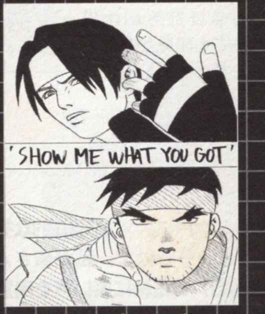
福島県／ホウチョ
ほっぺたの絆創膏が痛々しくもあり、凛々しくもあり。



香川県／猫屋敷
羽好きですか。そういう人、男女問わず多いみたいです。



三重県／ターアバin三重
こういった画風好きなのです。



愛媛県／奥の手
喧嘩早くて人間ばなれした人が大集合予定。違うか？



広島県／石本美暁
自分ではなかなかできないジャンプをゲームで体感！



福岡県／Mマニア
今号のメールチャム企画は見てくれた？ また送ってね。



埼玉県／夏いちご
ソニックチーム夢の共演！こんなソフト作って欲しいね。

暑さをぶっとばせ!! なんてね 突発企画

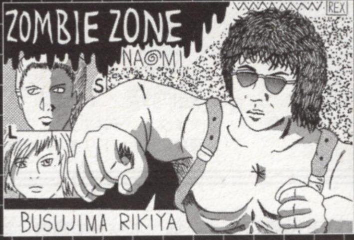
一挙公開。イラストの花ぞの♥



神奈川県／ひゆな
ちょっとはにかんだ表情がいいね。



大阪府／HONYO
筆で処理された剣先が"切り裂く"感じになってますね。



神奈川県／REX
そういえばそんなタイトルでした。DC版も楽しみ!!



長野県／高峰秋良
グレー使いが上手ですね。まわりのホワイト処理は特殊な道具を使っているの？



岩手県／木
はじめ切絵かと思っちゃいました。でもイラストなんですよね。イイカンジ。



茨城県／まみこ
絵本の中のヒトコマみたいでとってもカワイイ。物語が聞こえてきそう。



神奈川県／ユニユニモレ
消防士の熱いパワーが伝わってくるようです。大変な職業だよねぇ。



福岡県／ササどん

格調高い作品に仕上がった「シーマン」。この憂えた表情がなんとも。



愛媛県／威四華羽

今更なんて言いませんとも。威四さんは遊び尽くしたかな?



神奈川県／ゲロまみれ

前回ハガキ間違えてごめんね。さて、じのちゃんもやっぱり夏は暑いのかぁ。などとしみじみ思ってみたり。



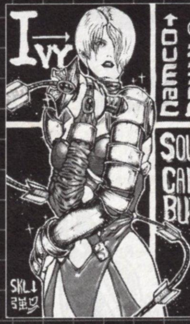
神奈川県／長野あきら

どんな時でも、ヨーグルトのこの表情を見ると安心しちゃうのは私だけではあるまい。ともあれ、早く遊びたいよね。



山口県／柘榴すおう

妖艶な笑み。アルルとは気づきませんでした〜。



大阪府／スケルツォ

キャリバー買ったかな!? まだだったら絶対オススメだよ!



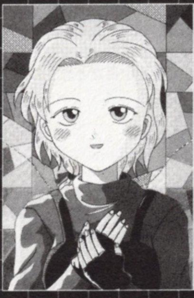
北海道／中村るーしあ

すいません。ゴメンナサイ。もう書きません、胸がデカイなんて……。



岐阜県／牧原好

ウェインディの髪型か? 性格か? この人気の高さはなんだ!?



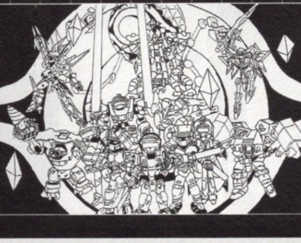
東京都／ラオーネ

天使に見える（翼が見える）人は、その人自身もきっと天使かもしれない……!?



愛知県／江ケ滝ささ

編集部内でも、かなりまわし読みが行われていた模様……。ジョジョファン多し。



群馬県／背中にサターン

細かいねぇ!! 全部いるのか思わず一体ずつ数えちゃったよ。



秋田県／咲良あずき

インパクトは最高にありました。しかし魚に髭って……。







姉　ちょっと今週は趣向を変えて、こんな所にも登場♪
猫　なんニャか、細かい質問とかあるみたいニャしな。
弟　ドキドキしちゃいます。
姉　そんなんじゃ、ずっとコーナー持てないよ。
弟　ええ、だ、だって!!
猫　まぁいいかニャ、質問ハガキ読んでもいいかニャ?

■カラーのイラストは投稿できないのですか?
（岩手県／まど　他）

姉　ゴメンね。今のところカラーページの予定がないんだ。でもいろんなファンページでイラストは募集してるから、そっちにはバンバン送ってね。待ってまーす。

■絵を描くのはあまり得意じゃないんですけど、文字ネタだとソフトなどはもらえないんでしょうか?
（埼玉県／しおはら）

猫　投稿率でいえばイラストハガキのほうが多いかもしれニャイにゃ。だからこそ面白い文字ネタはプレゼントがもらえる確率が逆に高いかもしれニャイにゃ〜。
姉　そうね、コーナー案もたくさんもらうけど、そこに載ってる具体案が面白くないと結局ボツっちゃうかもね。
弟　新しいコーナー……。

■こんにちは、ちょっと質問です。文字は黒いインクでないとダメなのですか?　鉛筆はダメですか?
（東京都／中根有）

弟　鉛筆でもいいんだけど、こすれて汚れちゃうのでできればサインペンとか使ってくださいね。
猫　オリジナルグッズをペンにするかニャ……。プレゼントのやつのことニャンだけどにゃ。
姉　ああ、それいいかな?（笑）。
弟　あの……もしかしてここって猫のコーナーの拡張版?
姉　そういうつもりじゃなかったんだけど、なんかそうなっちゃってるわね。
猫　細かいことを気にするニャよ。

■「常連」になるにはどのくらいハガキを出せばいいのですか?
（神奈川県／まえだけん）

猫　特に決まりはニャイにゃ。
姉　そーだね。でも投稿枚数が多ければ、当然、載る確率も高くなるからそういう人が“常連”さんていうのかな?
弟　ムリはしないでくださいね。

■上手じゃないとイラストは載らないんでしょうか?
（香川県／雪音）

姉　そんなことないよー。一生懸命描いてくれればいいんだよ。今回みたいな特別版になれば、大勢の人を載せられるチャンスだしね。それに絵はたくさん描くと、うまくなっていくって言うよ。
弟　まずは描いて送ってくださいね。

■マイナーなゲームのネタとかでもOK?
（広島県／サカザキren）

猫　注釈をつけといてくれるとありがたいニャ。
弟　いろんなコトがわかって楽しいです……。
姉　読者の人に教えてもらうことって、多いよね。
猫　とりあえず迷ったら、送ってみてくれよニャ。
姉　うん。たくさんハガキが来ると嬉しいものね。
弟　知らない人達と文通してるみたいで楽しいです。
姉　文通って、アンタそんなコトもしてるの?
弟　えっと、最近は電子メールとかもあるし。
猫　キャスティのメル友はもっぱらメールチャムなんニャないかにゃ?　毎日送ってるみたいニャね。
姉　まー、家族以外と会話できるのは貴重かもね。
猫　じゃあ、またニャー!

●猫に聞け!!／色んな疑問に答えます●激LOVEカフェ／投稿者同士のエール交換●なつゲーミュージアム／思い入れのあるゲームを教えてね●その他何でも募集中!
告知：「グルグルパワーズ!!」では新コーナーのアイデアを随時募集しています。アイデアを採用された方には、無条件でプレゼントを進呈。

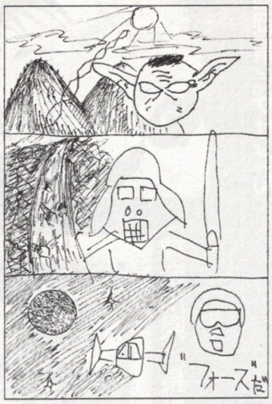
グルグル コミック



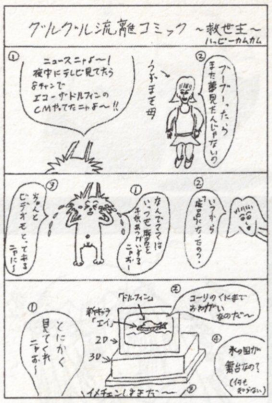
広島県／30円
常に第3の選択肢というものは存在する。選んじゃダメとわかっていても選びたくなることあるよね。



埼玉県／コンバット藤川
まだまだ続くニセ「シェンムー」シリーズ。好き嫌いとかそういう次元なの?



東京都／ホウエアア
あの壮大な物語をたった3コマで表現。だいたいわかった気になるから不思議。



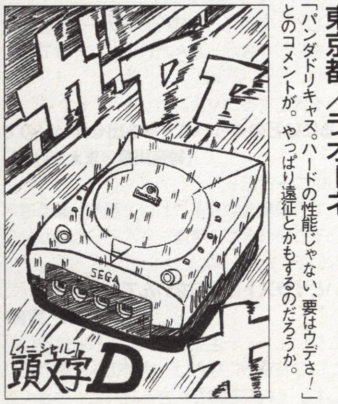
神奈川県／流離の投稿魔
セリフ読めるかな? 最近グルグルコミックが呪われつつあるのは気のせい?



千葉県／大山正之
ダジャレネタが大勢を占める「解放区宣言」。平和って大切だよね。

グルグル(略) 開放区宣言！

今週は3作品紹介。粒ぞろいです。ネタが続けば各シリーズともに独立したコーナーになることもあり得ます。



東京都／ラオーネ
「パンダドリキャス。ハードの性能じゃない、要はウデさ！」とのコメントが。やっぱり遠征とかもするのだろうか。



神奈川県／ユニユニモレ
うわー、「北」がたいへんなことに!? このぐらいハチャメチャなストーリーのゲームも遊んでみたい今日このごろ。

夢で会えたら…



埼玉県／猿楽チキン
オリエンタルファンタジー、少ないよね。狙い目だと思うのだが。

東京都／やぶき真
おお、アツい！ このゲーム、女性ファン多いね。初投稿ありがとう。



激LOVEカフェ

読者投稿ページのタブーに挑むコーナー。倍率高いので返事が来なくてもナーバスにならないでください●大塚重機さんのイラストのファンです。応援していますのでこれからも頑張ってください（長野県／チウズミ）●投稿KINGの諸君。我々の天下も危うくなってきた。誌面には新人PNが名を連ね、かなりの実力だ。そろそろ我々の真の姿を見せつけようではないか。「変身」トウ！（神奈川県／アキヒロ変身中）

あて先＆投稿のきまり

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い厚紙に黒一色で書いてください（文字投稿も原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください）。ハガキより薄い紙は無効となる場合があります。イラストにスクリーントーンなどを使用する場合には、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●イラストは画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。

●封筒によるまとめ送りはOKですが、その場合も必ずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号／住所（県名から省略せずに書いてください）／氏名／年齢／（ある人は）PN／電話番号／希望するドリームキャストソフトを明記するようにしてください。記入もれがあると採用されない場合もありますので十分注意してください。また、まとめ送りの際に他ページあてのハガキやアンケートハガキを同封する場合は、封筒の中身を明記してください。

一部プレゼントの発送が遅れていて申し訳ないニャ。なるべく早く送るので気長に待っててくださいニャ。というわけで今週は猫が選ぶニャよ～。PNをよく変えてくるタ＝アバ in三重と、ランダーズ軍団を描いてくれた長野あきらにオリジナルグッズ。笑い声を考えてくれた蒼穹愚劣夫に図書券500円分送るニャよ。さらば！





愛知県／鮪野りまき

葉山宏治の ゲーム業界特設リング

ROUND18



葉山宏治
7年前のゲームCD『超兄貴』のヒットで世に名が出たミュージシャン。最新アルバムは、今年4月23日発売の『'99超兄貴伝説～』で、通算10枚の自身のアルバムをリリースした。デジタルなサンプリングサウンドとワイルドなヴォーカルで激烈なライブを数々展開し、メーカー間の枠を超えたデュエット曲を発表したりと、ゲームミュージック界の実践派ミュージシャンである。現在、4本のビッグタイトルの音楽を制作中。

サクセス（成功）とは？

おいらは車が好きだ。中でもドイツ車が好きで、ベンツやBMWといったところの、質実剛健なタイプの車が好きだ。そんなわけで俺が足を運ぶのも、当然、輸入車を扱っている店となる。そして店員さんとも仲がよくなるのだけど、いろいろな話を聞ける。よく、血気盛んな若者が、『俺はいつか独立して、社長になって、サクセスしてやる!!』って、言うのあるよな。そういう、サクセスしたのしないのという人生の交差点みたいなものが輸入車を扱う店には存在する。何でも、別々の職業を持つ30歳代で自営業を成功させた億万長者の男達5人がバンドを組んだとか。みな、ポルシェとかフェラーリとか、もうそれだけで何千万円という車を日々乗り換えては、自宅の豪邸のガレージで陳列して、3階には自分達専用のバンド練習スタジオまで建設したという。その5人組のバンドが今度CDを出すというのだ。まあ、もちろん、自主制作にしても、うらやましい話ではある。もう彼らはすでに大成功しちゃってるので、別段、音楽で稼ぐ必要はないのだから、純粋に音楽を楽しめるという部分では、俺とは大違いかもしれない。俺も34歳、彼らと同年代なのだけど、まだまだ全然レベルが小さいながら、俺は俺なりに音楽家、歌手？という部分で、ある程度は成功できたのではないか？　という自負みたいなものはある。音楽だけを収入源としている人間として、しかも組織のバックアップもなく、超フリーにもかかわらず、生活に困らず生きていけるのは、それはそれで、こんな浮き沈みの激しい世界では、まさに奇跡に近い。

でもな、音楽家、歌手というのも自営業なのである。あの億万長者のバンドの連中と大きな視野で見れば同じ土俵なのかもしれない。俺は、とうてい彼らのような億万長者ではない。当然、俺の家は豪邸ではないし、車も屋外駐車ですぐ汚れる。家に機材は数知れずあるが、スタジオを建設するわけもない。そういうスタンスでサクセスというものを見ると、俺の成功って何なんだ？　と首を傾げてしまう時もあった。そう、ここまでは若い読者にはすまないが、大人の話だった。だがよ、俺は前号でも書いた“社会クソ食らえ”男である。ここからは、社会人葉山宏治ではなく、“超兄貴葉山宏治”のほうでものを考える。単刀直入に言って、今の俺が目指すところとは栄光とか名誉のようなものだと思う。それは、いくらお金持ちになっても得られないものだ。実力も才能もない俺が、スポンサーもないのに、メジャーレーベルから、10枚の自身のアルバムを出し続けている事は、当然、お遊びでやっているあのバンドの連中にはうかがい知れない領域なのだ。この感覚は、例えばクリエイターなどの人にはよくわかる領域だ。『お前ら、いくら金を積んでも、俺と同じパワーと執念は買えないぞ』。言わば、“職人”の世界の話で、常に最前線で闘う人間は全然パワーが違うんだ。俺がこれを続けていられるのは意地だけだ。意地は、才能をも食いつぶすパワーを持っている。俺はそうやって天才や秀才と闘ってきた。それは、ほんとに意地だけだ。読者に、熱い若者がいたら、これを読んでぜひ勇気を出してがんばってほしい。世の中、才能も技術も学歴も関係ないぞ!!　最後に勝つのは意地のあるやつだぞ!!　サクセスの基準なんて正直言ってないんだ。

アメリカの青年が成功したくて、お金持ちになりたくて、一生懸命一流大学を卒業し、大会社に入社して、社長にまで登り詰めた。しかし、いざ社長の椅子に座ってみると、彼は失望したんだ。『私の求めていたものはこんなものだったのか？』。お金はいくらでもある。欲しいものは何でも手に入る。裏を返せば、こんなにつまらない人生はない。欲しいものがあるから、一生懸命働いて、やっと手に入れるから感動や達成感がある。ほんとうに素晴らしいものとは、お金では買うことはできないものである。例えば、恋人。億万長者の多くは恋人や家族を信用できないともいう。ひいては自分が死んだ時に莫大な遺産を巡って家族同士が争い事まで起こすのだからムリもない。だからえてして、お金持ち過ぎると、愛や信用の薄い、寂しい人生を送ったりするケースが多いという。

どんなに切望して、大金を積もうと、理想の恋人をお金で買うことはできないのである。そう考えれば、中高大生、若者諸君が『自分の彼氏（彼女）をほんとうに愛しく思う』と思えば、それはどんな金持ちよりも、素晴らしい心持ちだということを誇っていいぞ。俺も子供ができたし、奥さんを愛している。そして大好きな田舎の島に住み、愛車に家族を乗せて走る。そして、全国で俺のCDを待っている人達がちゃんといて、ステージでは熱狂的な『兄貴コール』を受ける。俺はメラメラと燃えている。億万長者にならなくても十分、億万長者よりずーっと幸せだ。そう、ステージと言えば、また近いうち意外な時、意外な大会場に出演するから、運が良ければ会えるかもね。

葉山宏治リリース情報

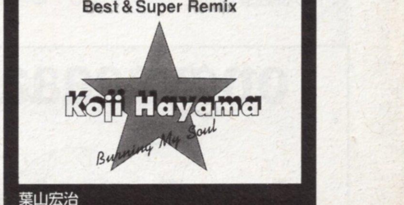
9月22日に、『フロントミッションサード』（スクウェア）のサントラが発売される。約半分の曲を葉山が担当しており、PS音源のものだが、重厚なものに仕上がっている。葉山がオーケストラのようなものに挑戦しているので、ぜひ聴いてほしい。そして、もう1つ、葉山宏治が多くのゲームミュージシャンを集めたコンセプトアルバムに参加。

NOW PRINTING

「テンプランツ2／チルドレン・ソングス」
10月27日発売
商品番号はBICA-5002／定価¥3,000（消費税込み）
発売：バイオスフィア・レコーズ／販売：パイオニアLDC

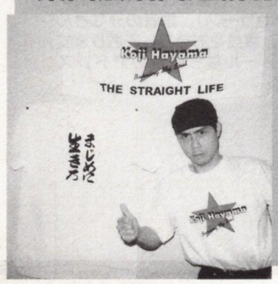
葉山は1曲のみの参加だが、しかし、かつてファンと約束した葉山の本来のスローバラードが封入されている貴重な1枚だ。葉山が少年期に思っていた、せつない恋心を明にしたというこの世界観。世間に公表されるのは初めてだ。これも、ぜひ聴いていただきたい。

即日完売!!　ヒット御礼!!



葉山宏治
『'99超兄貴伝説
～ベスト&スーパーリミックス～』
（KICA　5032　3,059円（税込））
NECインターチャネルより発売中!!!

葉山宏治関連情報『葉山宏治グッズ通販開始!!』



①葉山宏治仕様『まじめに生きろTシャツ』（白）／3,000円（送料610円）
②葉山オリジナルフェイスタオル（白）／限定50枚／2,400円（送料610円）
③葉山宏治仕様 黒バンダナ／700円（送料610円）
※なお3品同時購入の方には直筆サインを進呈。

FAXにて問い合わせ&注文を受付中。詳しくは045-782-5837（24時間受付）まで。



ホームページアドレスが変わりました。
葉山宏治公式ホームページ http://www.ny.airnet.ne.jp/aniki01/
アルバム「帝国」キングレコードより発売中。
アルバム「超兄貴」「超葉山」「姐」「GAME MUSIC IS DEAD」の4作も、日本コロムビアより好評発売中です。
ハガキのあて先
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング（株）ドリームキャストマガジン編集部内
「葉山宏治のゲーム業界特設リング」係



イラスト／町野変丸

VoL. 36 習慣Bad

略して もゲモめ 第27回

きもちわるいゲームおたくが、モテまくるようになるために

子どもが生まれる瞬間はさながら大惨事なのであった

熱帯の花とか、火星の花とかが咲いたような

前回のつづき。女房の女陰がマップタツに割れて赤ちゃんが登場するところは、けっきょく、この目で目撃することができた。

女性は医者か助産婦にならない限り、出産のありさまなんて見られるものではない。その点、男は、父親になるときに立ちあわさせてくれる病院さえ選べば、見られるわけである。つぶさに見られる。

それはもう、ほんとにマップタツに割れたのであって、ふふふ、割れ目ちゃんとはよく言ったものよ。出産シーンを『熱帯の花とか、火星の花とかが咲いたような』とたとえた人がいたが、ていうかむしろ、犠牲者の腹が裂けてエイリアンの幼虫とかが出てくるところを髣髴とさせた。あとジョン・カーペンターの物体Xが正体を現すとこことか。

下半身ではとてつもないことが起きているというのに、その下半身とちゃんと普通にいつもどおり繋がっている女房の顔は、まあ多少しんどそうにはしていたものの、そしてさすがに出産その瞬間こそは絶叫しておったものの、しかしべつに目の玉が飛びだしたわけではなく、頭髪がすべて抜け落ちたわけでもなく、いつもの美しい女房の顔であって、特撮残虐映画などにおいては、だいたい、とてつもないことになっている体の一部と地つづきになってる筈のその犠牲者の顔とを、いかにして本当に地つづきになってるかのように見せかけるかに大変な労力が払われているわけであるから、そういった映画をたくさん観てしまった我々（ていうか俺）の目には出産のありさまが「ワー、特撮みたい」と映るのも、むべなるかな。

つまり、そのくらいの大惨事に見えるんである。あれだけの、人体が瞬間的に不思議なかたちにふくらんだりしぼんだり、出血したり、内臓の一部（とおぼしきもの）がゾロゾロと出てきたりってことが、外部からの不自然で物理的な力によって起きた（つまり事故とか）んであれば、まず間違いなく犠牲者は即死でしょう、ってくらいの惨事なのだ。しかし当人は死んではおらず「フー、フー」と切なげなため息をついており、そしてゾロゾロ出てきた内臓（とおぼしきもの）はすぐに泣き出し、じたばたと独自に身動きするのである。特撮でしょ。

生まれて初めて舌打ちをした赤ん坊

しかしあのときの女房の切なげな表情は、それは切なげで、ふふ、なかなか色っぽかったわい。思い出すとオナニーできそうであるな。女房なのに。なんなら射精すらできそうだ。思い出すから記憶の中で美化っちゅうかエロ化されているのかな。ビデオに撮っときゃよかったな。ほんとはもちろん一部始終を収録するつもりでハメ撮り用愛機ソニーTRV900を産室まで持ちこんだのだが、悶え苦しむ女房の隣で外部マイク付けたりワイドレンズはめたりガチャガチャやっていたら、いかめしい助産婦さんに「ビデオはダメですよ」と禁じられてしまったのであった。

いいじゃないの俺の女房のマンコから俺の子供が出てくるとこなんだし。くそー。こっちをエロビの監督と知っての狼藉か、いや違った、バレてたのかな。商品化すると思われたのであろうか。だとしたらご明察であって、そのときはそんなことツユとも考えておらなんだが、もしあのとき撮影に成功していたら、商品化してたかどうか、そもそも商品価値があるものなのかどうかはわかりませんが、少なくとも自分一人で繰りかえし繰りかえし再生しては悦に入り、ついには逆再生、スロー再生等を駆使して赤ちゃんを出たり入ったりさせ悦に入り、あげくの果てに「これは出産ではなくピストン運動である。見よ、緩急自在の出たり入ったりっぷりを。この女の方も好き者と見えて、気持ちよさそうな表情をしておるわい」などと強弁しては悦に入り、そうやって編集した『赤ちゃんが女陰に出たり入ったりビデオ』（音声は洋ピンのファック・シーンのをアフレコ）を、嫌がる他人に無理やり見せて嫌がられたりしてたであろうことは想像に難くない。

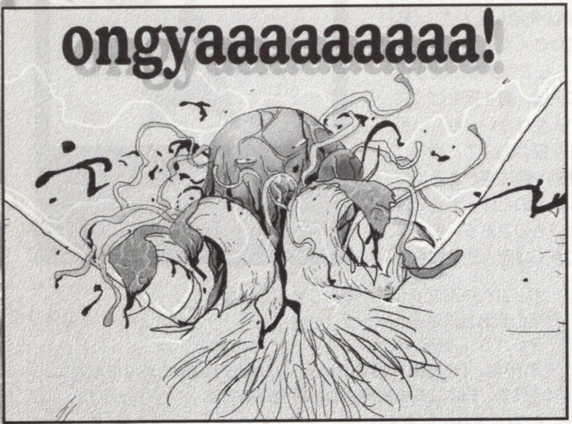
まあ俺がやらなくても世間は広いから、そうしたビデオを編集して独自に喜んでるバカパパは、どこかにきっといることであろう。もしいたら、俺は嫌がらないで喜んで見ますから、見せて下さい。

さて父親がそんな奴とは夢にも思わず、赤ちゃんはスクスク育つのであった。ていうか、日毎にムクムク大きくなるのである。

生まれて初めておならをしては、自分のおならにビックリ仰天して泣きだしたりしておる。面白いったらない。

生まれて初めて「いぶかしげな、ふにおちないという顔」をしてみたり。生まれて初めて「チューされながら、とぼけてみせたり」「さげすんだ目つきで父親を見つめたり」しておる。こないだは生まれて初めて「眉をひそめて、チッと舌打ち」をした。まだ生まれて一カ月なんで、たんに親から見てそう見える表情を偶然しているだけなんだろうが、しかし何事もカタチから入るものである。こうして徐々に精神の暗黒面にも足を踏み入れていき、人間になっていくのであろう。

生まれて初めて「ニヤリと、ほくそ笑む」日とか、生まれて初めて「ずるいことを思いつき、それがバレやしまいかとキョトキョト目を泳がせる」日とかが早くこないか。



イラスト／鈴木みそ（http//www.zau.ne.jp/miso/）

二村ヒトシ
1964年生まれ。AV男優で監督。著書に『すべてはモテるためである』(KKロングセラーズ)。読者のみなさんのこのコラムに対する感想、意見をお待ちしております。郵送なら編集部気付、Eメールなら筆者のアドレスYRI03072@nifty.ne.jpまで。

Ending!

今週のニュース



『ドリームキャス子マガジン』コミケにて限定販売される

ドリマガの人気連載マンガ「サムシング吉松劇場」から“キャス子編”を抜粋した『ドリームキャス子マガジン』が、8月13～15日に開催されたコミックマーケットのソフトバンク パブリッシングのブースで限定販売された。9月には単行本も発売される予定なのでそちらもよろしく。

中原昌也氏のコラムが一カ月ぶりに復活！

ドリキャス探偵団 マーくんは皆の友達！

「生体兵器 エクスペンダブル」

第5回 全裸で待つ人たちは金髪のいい女であることを望んで止まない

経済的な事情で引越ししたら仕事に穴をあけてしまった

経済的な事情により引越しをしたので、先月は原稿を落としてしまった。普通の人なら引越しぐらいでは仕事に穴を開けることはないだろうが、業者に依頼せずに友人たちの乗用車で膨大な荷物をチマチマと運んでいたので二週間以上も掛かったからだ。どの引越し業者もうちの荷物を見て四十万円とか七十万円とか言いやがった。そんな金があったら引越しなんかしないのに……。

そんなことを考えているうちに、何て世の中は僕らみたいな職業に冷たいのだろうと再認識した。仕事の都合上、資料だの機材だのを所有してないといけないのに、それらを置くスペースにひどく金が掛かる。全然金にならない仕事の荷物なんて少しでいいやと思って捨てようとすると、今度は物を捨てるのにも金がいる。まぁ、落ちついて考えてみりゃ当り前のことなのだろうが、金が無くて引越さなければならない僕にしてみれば、発狂しそうな事実である。

だから最近、ゲームなんかやってる場合じゃない。当然ドリキャスを始めとして様々なゲーム機器やソフトはダンボールに詰められて、二十年以上空き家になっている親類の家に置いてあるのである。いつになったらそのダンボール箱が開けられ、再びTVに接続されるのだろうか？ 今のところは分らない。今後のことは何もかも見当がつかないのだった。

部屋をたたむ直前までやっていたのは、正直言って64の「バイオレンス・キラー」だったりするのだが、これを原稿に書いても仕方がないので大変困った。猟奇犯罪を連想させておいて実は健全極まりない、まぎらわしいこのタイトルにも困ったものだが……。

で、その「バイオレンス・キラー」の前にやっていたのがドリキャスの「生体兵器 エクスペンダブル」だった。別にこれが「バイオレンス・キラー」より面白くなかったから、ゲームが終わってしまう前にサッサと「バイオレンス・キラー」に気が移ってしまった訳ではない。ただ何となく以前US版プレステでやった“ONE（国内未発）”というゲームに似ていたからだ。デジャヴで、昔に終了してしまった気になってしまった。この“ONE”というゲームの何が面白かったのかというと、それぞれのステージをクリアする方法が、「そんなの判るわけないじゃん！」と頭に来るようなのばっかりだったのと、内容が部分的に64の「スター・ウォーズ 帝国の逆襲」のセコいパクリだったりしたのでなんだけど……。まぁ、この話題も「生体兵器 エクスペンダブル」とは直接関係ないので止めるとしても、一体何を書いたらいいのか判らなくなってしまった。

とにかくこのゲームは、洋ゲーにしては単純過ぎるんだよね。頭が悪いゆえに複雑という感じのゲームがベストなんだよ、洋ゲーはさ。とはいえ、全裸で助けを待つ人々は何故かいいね、体育ずわりなんかしちゃってさぁ。僕はこいつらが男でなく、金髪のいい女であるこを望んで止まない。

中原 昌也
1970年生まれ。ミュージシャン、文筆業。著書に小説『マリ＆フィフィの虐殺ソングブック』（河出書房新社）、映画評論集『ソドムの映画市あるいはグレートハンティング的（反）批評闘争』（洋泉社）。ヘアスタイリスティックスとして初のCDを9月末にリリースする予定。

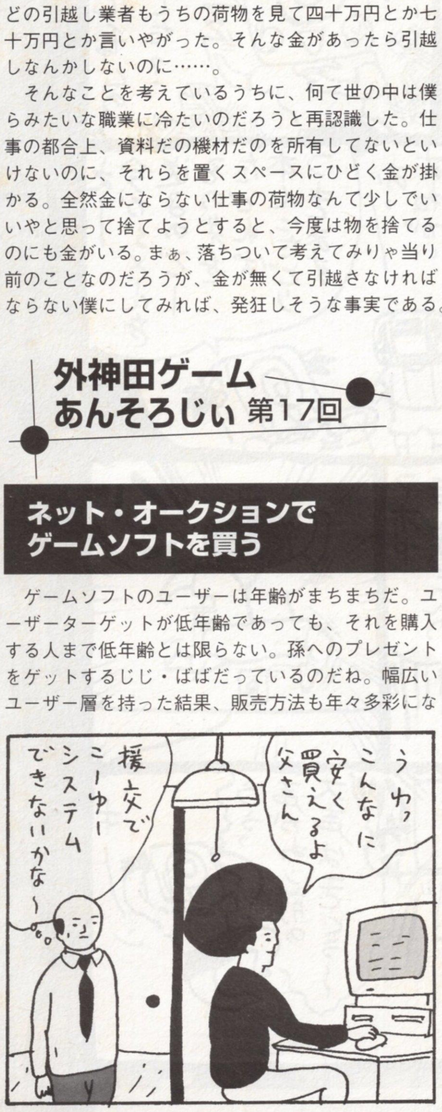
外神田ゲーム あんそろじぃ 第17回

ゲームショップ、裏側の裏側

販売方法から商品の将来をイメージしよう

ネット・オークションでゲームソフトを買う

ゲームソフトのユーザーは年齢がまちまちだ。ユーザーターゲットが低年齢であっても、それを購入する人まで低年齢とは限らない。孫へのプレゼントをゲットするじじ・ばばだっているのだね。幅広いユーザー層を持った結果、販売方法も年々多彩になった。ソフトは秋葉原で購入するものだという言葉は、いまでは通用しないのだ。



最先端のゲーム販売システムとはなんだろうか？ 仕掛けとして面白いのはオークション販売だと考える。インターネットにアクセスできる人は、オンセール（http://www.onsale.co.jp/departments/pcgamestore.htm）に飛んでみてほしい。その具体例を知ることができる。

ジーエーエムが開発した近未来の宇宙空間を舞台に繰り広げるパワードスーツ戦闘シミュレーションゲームに「リンクデバイサー2074」がある。メーカー希望小売価格（定価）は9,800円だ。秋葉原にある中古ソフトショップでも、新製品の場合、よほどのことがない限り、定価の半額以下で売られることはない。ところが、ネットオークションでは信じられない価格で販売されるのだ。

「リンクデバイサー2074」のオークションスタート価格は、なんと500円だ。スタート価格とは最低実売価格を意味する。このタイトルの場合、購入希望者はビッド上げ幅を100円単位で設定可能だ。ボクは700円で買いたいもんねという人は、その金額をネット送信すればいい。それじゃ安すぎて落ちないかもなぁと考えたら、予防線として1,000円あたりをビッドする手もある。「リンクデバイサー2074」の落札候補ビッド金額は1,000円から1,200円だった。範囲があるのは、販売数が決まっているからだ。

もちろん、こんなに安く買えるのには、それなりの理由がある。パッケージに不備がある場合もあるだろうし、開封後の返品もできない。他にもいろいろな条件があるが、言えているのは、プレイするのに支障はないということだ。

まだパソコン向けゲームが多いので、ドリキャスユーザーがこうした恩恵にあずかることができるまでには時間を必要とするだろう。しかし、ネットオークションにおける販売システムが本格的になれば、ゲーム開発スタイルに変化が出てくるかもね。パッケージ製品とは違うディビジョンのゲームが提供されたり、パッケージ商品を購入したユーザー限定で購入できるセカンドキャラクターゲームのようなものまで提案される可能性もあるじゃないか。

販売方法から商品の将来をイメージしてみてほしい。実は、そのイメージって、メーカーが知りたい情報でもあるのだねぇ。

島川言成
秋葉原有名店の元幹部。パソコン雑誌への数多くの連載、玩具研究、放送台本原稿の執筆など、多方面にて活躍中。著書に『秋葉原コネクション95/98』（アスペクト）、『秋葉原バックギャモン』（日刊工業新聞）など。

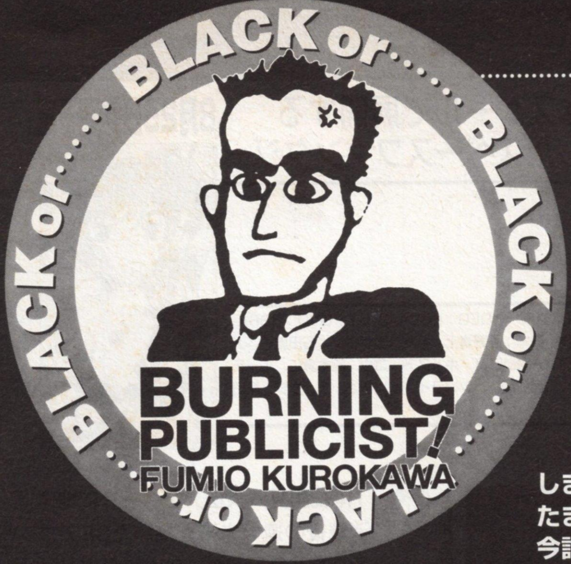
イラスト／花くまゆうさく

第36回 サムシング吉松劇場

キレる現代の子ども、ギア男。



サムシング吉松(さむしんぐ よしまつ)
1965年・大阪生まれ。本職のアニメの世界でも優秀なクリエイターとしてかなりの有名人。9月に「サムシング吉松劇場」をはじめ、『テックサターン』、『コミック ドラゴン』などの連載をまとめた単行本を発売予定。



黒川文雄のBLACK or…

今週のお題 アイボとロボコップ

かつてセガに在籍し、今もセガを心の中では応援している黒川氏。早いもので、もうあと10日ほどで夏休みも終わってしまうんだね……。夏休みが終われば、今度はゲームショウなどのイベントで、またまたゲーム業界も盛り上がるわけだ。そんな話題はまたにして、今回は前後編で今話題のシロモノに注目してみた。ロボットの時代は到来するのか？

コンビニでDVDソフトの取り扱いを始めた。そこで、DVDの良さを自己認識するため、必要にかられてDVDプレイヤーを購入したのだが、予想外にDVDプレイヤーが安かったことに驚いた。7万円くらいするのかと思っていたら、4万円でオツリがくるような値段だった。それに音楽CDも再生可能だし。結構安い買い物だったようだ。しかし、視聴するソフトがなくて困っていたら友人から懐かしいソフト（DVDソフトとしては新作扱い）をもらった。それが「ロボコップ」だ。「ロボコップ」は1987年の制作だから、もはや12年前の映画となる。映画公開当時、ロボットの特撮はもちろんのこと、キャラクター設定やデザインが秀逸で話題を呼び、のちに「トータルリコール」を監督することになるポール・ヴァーホーヴェン監督のハリウッド処女作にして、出世作となった。もちろん主演のピーター・ウェラーのロボっぷりも見事にハマり、ワハハ本舗の吹越満氏によるロボコップ演芸も時流に乗ったお笑い芸として一部で流行ったのを覚えている。ロボコップ自体のプロダクトデザインは、日本の著名なイラストレーター、空山基氏のものからインスパイアされているというし、ことロボットに関しては日本は先進国のようだ。「ロボコップ」は映画自体がよくできており、近未来を予感させる映画としてエンタテイメント性も十分あり面白かった。だが、実際に1999年の現在でも「ロボコップ」のようなロボットは実現していない。辛うじて劇中に登場する未完ロボ「ED209」よりもはるかに劣るもので精一杯というところだ。ロボット工学において、最大の問題はロボットを2本足で歩行させるかということのようだ…。ところがいかに2本足歩行ロボットは意外なところが実現させている。そうホンダである。ホンダのロボットプロジェクトは「ロボコップ」公開の前年（1986年）に着手され、開発キーワードは「知能」と「移動」だったそうだ（詳しくはホンダのホームページを参照のこと）。基本コンセプトは「人間と共存・協調し、人間のできないことを実現し、社会に価値をもたらすモビリティの創造」とのことだ。“モビリティ”というコンセプトは、いかにもホンダという感じだが、「ロボコップ」のように正義を振りかざすようなことはない。基本的には人間との共存協調がコンセプトで、特殊用途のロボット利用ではなく、日常生活での利用を対象としたものだ。そして、試行錯誤に約1年を要し、ロボットの機能として人間と同じ2足歩行を採用することにしたそうだ。「機動戦士ガンダム」などのロボットアニメなどでは当たり前の2本足歩行ロボットだが、これを実現するには非常に高度な技術を要する。しかし裏を返せば、2足歩行がロボットの移動技術として確立すれば、地上環境の大半を移動可能になる……とホンダの研究者たちは考えたそうだ。2本足歩行に必要な技術は、指の付け根やかかとの関節部が重要らしい。実際の開発に際しては、人間の骨格を参考にしたそうだ。このように書き始めるとホンダのHPをそのまま転載しなければならないくらいの文字数が必要になるので割愛するが、ともかく人間の想像力を技術力で超えたというロボット開発の事例がホンダの「HUMANOID ROBOT（ヒューマノイド・ロボット）」なのだ。映画の「ロボコップ」は犯罪者に殺された警察官マーフィーのカラダの一部と脳細胞を使用してロボットとして生まれかわったもののため、かつての人間としての記憶がところどころでフラッシュバックし、ロボットとしての使命と人間としての運命に翻弄されるドラマに仕上がっている。まあ、実際には人間の脳細胞を使用することなどできないと思うのだが（ハカイダーは別か…？）、とどまるところを知らない人間の技術力ならば、できるのかもしれない……。そうすると、JFKジュニアの脳を搭載したヒューマノイド・ロボットでもできたりするのだろうか……。

まさしくロボコップの原型のようなホンダの2本足歩行ロボット。そんな折、とうとう市販されたのがイッツ・ア・ソニーの「AIBO（アイボ）」である。もうみなさんご存知だと思うが、ロボット犬である。定価25万円、インターネットで予約販売したところ20分で完売したというアレだ。あのビル・ゲイツも欲しがっていたそうだが、残念ながら購入できなかったと聞くこのシロモノ。この話の続きは次号で……。

【黒川文雄プロフィールと近況】

──【黒川文雄・プロフィール】──

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM 2研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。一昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」で宣伝業務を担当。

──【黒川文雄・近況？】──

さて、このところゲームのマーケット自体がやや不調ではないか……？と感じるときがある。具体的に何をもって……というわけではないのだが、なんとなく肌に感じる部分だ。たしかにPSのソフトも、宣伝はガンガン入っているものの、やや販売に結びつかないようなこともあるようだ。今年は冷夏か……でもないか？

さて、このコラムでは、取り扱ってほしいテーマ、市場分析など、随時募集している。ご意見、反論、いつでも対応（予定）。あて先は〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンクパブリッシング(株)『ドリームキャストマガジン』編集部「黒川文雄にご意見！」係まで。

新作アニメ情報

アニメチェキ!
Anime Check it!

OVAから衛星放送まで、最新アニメ情報を満載で贈るアニメ・チェック・イット!!

8つの惑星を舞台に壮大なスケールで展開する『里見八犬伝』をベースにしたスペースファンタジー

8月25日発売予定



TV 神八剣伝 第1巻

パブリック アンド ベーシック／VIDEO：セル&レンタル／VIDEO：BBVA-1151／DVD：BBBA-1151／各6,800円（税別）●総監督：谷田部勝義／原作・脚本：平野靖士／キャラデザイン：石田敦子／メカデザイン：大倉雅彦／音楽：GROOVE GURU ENTERTAINMENT／キャスト コウ：鈴木真仁、ルーティ：菊池志穂、ノブル：小松里賀、レイ：浅川悠、ギョウ：西村朋紘、ジンライ：森川智之、チュウジ：龍田直樹、トモカ：置鮎龍太郎、カイ：子安武人 ほか


オオワリ軍の襲撃で父を殺されたコウが、戦おうとするが……。


幼いとき両親を殺されたノブルは、レジスタンス組織・一揆組に身を置き戦っている。


平和に暮らしていたコウだが、カイの艦隊が進軍してきたため、戦いに巻き込まれていく。

『南総里見八犬伝』をベースに地球消滅後の遠い未来を描いたSFアニメ『神八剣伝』が、8月25日よりビデオ&DVDで発売開始。第1話から第3話までの3話収録。

現在もテレビ愛知・テレビ東京系列で放映中だ。物語は、大彗星の衝突する地球から脱出した人類が、移り住んだ8つの惑星を舞台に「生きる意味」を探し、個性的なキャラクターの八剣士たちが、ともに戦い、苦悩して「本当の生きる意味」を知り、成長していく姿が描かれている。『魔法騎士レイアース』などの人気アニメを担当した石田敦子デザインのキャラクターや、人気ゲーム「ビートマニア」を手掛けた音楽チームによる音楽にも注目だ!!



コウ
（声：鈴木真仁）

女の子のような自分の外見を嫌う少年。父親が死亡、母親探しの旅に出る。性格は真面目で頑固。

STORY

大彗星が衝突し消滅した地球から宇宙に脱出した人類は、長い漂流の末、ある星系にたどり着く。そして神世紀2588年。

（#1）コウの住む氷天をオオワリ家の艦隊が襲撃。珠の不思議な力で危機を脱したコウだが、父を殺されてしまう。

（#2）氷天を旅立ったコウだが、乗っていた宇宙船が墜落し、サイボーグ犬・チュウジとその飼い主・サヤに助けられる。

（#3）コウたちは、ゴクモンに襲われたところをレジスタンスのノブルに助けられるが、軍用金の強奪を手伝わされ……。



チュウジ
（声：龍田直樹）

人語を話すサイボーグ老犬で、八剣士の一員。若さを取り戻し、人間の肉体が欲しいと思っている。



ノブル
（声：小松里賀）

軍に両親を殺され、失われた故郷を取り戻すために戦う少女。作戦、計画が狂うことを極端に嫌う。



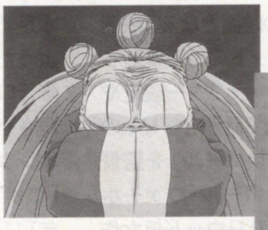
ルーティ
（声：菊池志穂）

争いごとが嫌いな少女。平和を得るために、外見から想像もつかない恐ろしい凶器に変身する!?

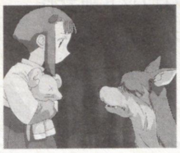


カイ
（声：子安武人）

天界の主導権をめぐり、奉行同盟軍と争う御三家連合軍・オオワリ家の嫡男。若き艦隊総大将。



一癖も二癖もある個性的なキャラクターが、敵、味方を含めて50人以上も登場する。

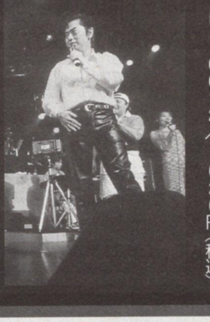

チュウジもサヤと平和に暮らしていたが……。

鬼獄衆・ゴクモンたちの襲撃でコウの父・カジヤは死んでしまう。

TOPICS

EVENT&TV

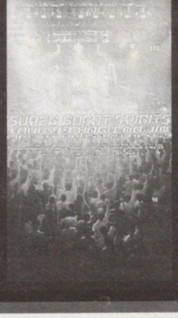
日本アニメ界の歴史に欠かせないシンガー・水木一郎氏が、8月30日（月）20時から山梨県・河口湖ステラシアターにおいて、前人未踏の「24時間1000曲ライブ」に挑む！ 残念ながらチケットは入手不可能だが、フジテレビ系で8月31日に放送される『快進撃TV うたえモン』においてラスト1時間が生中継されるので、見に行けない人もTVで盛り上がろう!!



VIDEO


Golden Rule●ファーストスマイル・エンタテイメント／9月1日発売予定／FSDA-00012／1,020円（税込）

水木氏をはじめ、アニソン界の重鎮が勢揃いしたライブ「スーパーロボット魂（スピリッツ）LIVE'99」の模様を収録したVIDEO&DVDが8月25日に。また、24時間ライブの翌日・9月1日には新曲「Golden Rule～君はまだ負けていない！～」が発売予定。これらも併せて要チェックだ。


スーパーロボット魂（スピリッツ）LIVE'99●ビームエンタテイメント／セル・オンリー／8月25日発売予定／VIDEO：BBVE-1128／DVD：BBBE-1128／5,800円（税別）

衛星Chチェキ!

MOVIE 天地無用! in LOVE2～遙かなる想い～
〈ワイド〉数量限定版



8月25日発売予定
パイオニアLDC／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：PILA-1518（THX&DD）／LD：PIBA-1037／DVD：PIVS-9040 各9,500円（税別）

企画：真木太郎／監督：ねぎしひろし／脚本：あみやまさはる／キャラデザイン・総作画監督：高橋英樹／オリジナルキャラデザイン：梶島正樹◎ゴールデンウィークに劇場公開された人気シリーズの完結編。失踪した天地を探し出した魎呼と阿重霞だが、天地の横には謎の女性・ハルナが……。

©1999 AIC／天地無用! in LOVE 2 製作委員会

TV アークザラッド
Vol.1



8月21日発売予定
SPE・ビジュアルワークス／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：SVWV-1401／LD：SVWL-1401
各4,000円（税別）

監督：川崎逸朗／シリーズ構成：面出明美／キャラデザイン：菊地洋子／メカデザイン：寺岡賢司◎WOWOWで放映中の人気RPGが原作のTVアニメ。ハンター・エルクとモンスター使いの少女・リーザの冒険。第1話と第2話の2話ほか、主演声優3人のインタビュー、ノンクレジットOP&EDを収録。

©1999 ソニー・コンピュータエンタテインメント

TV To Heart
第4章



8月27日発売予定
ケイエスエス／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：KSVA23622／LD：KSLA23622
各5,800円（税別）

原作：AQUAPLUS／監督：高橋ナオヒト／シリーズ構成・脚本：山口宏／キャラデザイン・総作画監督：千羽由利子◎原作ゲームでの隠れキャラ・雛山理緒が登場する第6話「憧れ」と超能力を持つ少女・姫川琴音が登場する第7話「揺れるまなざし」の2話収録。DVD（KSXA23613）は9月10日発売。

©AQUAPLUS／ケイエスエス

OVA てなもんやボイジャーズ
Vol.2「大幹部無頼」



8月25日発売予定
バンダイビジュアル／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BES-2343／LD：BEAL-1406／DVD：BCBA-0158 各5,800円（税別）

原作：月村了衛・てなもんやプロジェクト／監督・絵コンテ・演出：新房昭之／脚本：月村了衛／キャラデザイン：石浜真史◎次々と巻き起こる災難を、金欠美少女3人組がなぎ倒すコミカルSFアドベンチャー。宇宙警察の追跡を振り切った3人。宇宙船が墜落し旅費を稼ぐため露店を開くが……。

©月村了衛・てなもんやプロジェクト／バンダイビジュアル・スタジオぴえろ

TV パワーストーン
Vol.1



8月25日発売予定
バンダイビジュアル／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BES-2398／LD：BELL-1453／DVD：BCBA-0256 各5,000円（税別）

原作：「Power Stone」CAPCOM／監督：大森貴弘／シリーズ構成：富田祐弘／キャラデザイン：志田たかし◎TBS系で放映中の人気ゲームが原作のTVアニメ。世界一の格闘家を目指すフォッカーに石が送られてくる第1話と父親捜しを頼まれたフォッカーが占い師ルージュに占ってもらう第2話を収録。

©CAPCOM／TBS・avex・スタジオぴえろ

TV 宇宙海賊 ミトの大冒険
第4巻



8月25日発売予定
バンダイビジュアル／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BES-2323／LD：BELL-1394
各3,800円（税別）

監督：渡部高志／ビジュアル&ストーリーコンセプト：きむらひでふみ／キャラデザイン：石神零番地◎'99年3月まで放映されたSFアニメ。葵への想いに整理がつけられない睦月。戦いの最中、正月の攻撃が葵に直撃してしまう第6話と、葵が幼い頃の記憶を思い出す第7話の2話を収録。

©1999 ミトプロジェクト／バンダイビジュアル・エアーズ

TV A.D.POLICE
ACTION.2



8月25日発売予定
ビームエンタテインメント／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BIVA-1142／LD：BILA-1142／DVD：BIBA-1142 各5,800円（税別）

監督：うえだひでひと／シリーズ構成：星川泰子／キャラデザイン：紺野直幸／メカデザイン：まみやなつき◎'99年6月までテレビ東京他で放映されていたポリスアクション。ブーマ改造工場に突入した健児とハンス。しかし、工場ごと爆破されてしまう第3話「取引」と第4話「約束」を収録。

©AIC ©1999 A.D.POLICE製作委員会

TV ビーストウォーズ・ネオ 超生命体トランスフォーマー
ACT.3



8月25日発売予定
パイオニアLDC／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：PIVS-2343
2,900円（税別）

監督：関田修／助監督：山口美浩／シリーズ構成：武上純希／キャラデザイン：山田孝弘・大地広行◎現在、テレビ東京で放映されているシリーズの最新作。大宇宙を舞台にビッグコンボイが、少年サイバトロン戦士を鍛える。第7話から第9話までの3話収録。ACT.4（PIVS-2344）も同日発売。

©1999 T.P.C.／Takara／テレビ東京／葦プロ／NAS

TV EAT-MAN '98 ⑤
「AMBROSIAN DAYS」



8月25日発売予定
ビースタック
VIDEO：BBVA-1104／DVD：BBBA-1104
各4,800円（税別）

原作：吉富昭仁／監督：川瀬敏文／キャラデザイン：今掛勇／メカデザイン：やまだたかひろ・石垣純哉◎'98年12月までテレビ東京で放映されたSFアニメ。ボルトが知り合ったテッドの店が何者かに襲われる。たまたま居合わせたボルトも巻き込まれ……。全4話の長編の後半2話を収録。

©吉富昭仁・メディアワークス／PROJECT EAT-MAN'98

TV 千年王国3銃士ヴァニーナイツ
Vol.2



8月27日発売予定
ケイエスエス／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：KSVA23692
4,800円（税別）

原案：畑澤和也／監督：舞浜賢三 ほか／脚本：前川淳 ほか◎'99年4月からテレビ朝日で放映中の実写変身美少女番組。千年王国の英雄アレストホルンを守る3人の美少女騎士ヴァニーナイツとアモル・ゴアの戦いを描く。ありすたち3人が和幸の家に住み込み始める第2話の他、第3話を収録。

©テレビ朝日／ケイエスエス／レイアップ

『D4プリンセス』

アニメコンプレックスII（WOWOW）



●毎週火曜日19：00～19：30
©原田将太郎・メディアワークス・ポニーキャニオン

美少女たちがドリルやハサミなどの道具を鎧にして戦う美少女+メカ+スポコンバトル・アニメ『D4プリンセス』が現在、WOWOWの「アニメコンプレックスII」で好評放映中!!

螺旋王国の第3皇女どりすは、世間知らずに育てられたお姫様。だが、パンツァーになるために帝都学園に留学する。

お問い合わせ先
WOWOWカスタマセンター
☎0570-008-080（年中無休）
（受付時間／9:00～20:00）

『仙界伝・封神演義』

アニメシアター（AT-X）（ディレクTV）



©安能務・藤崎竜／集英社・テレビ東京・封神プロジェクト1999

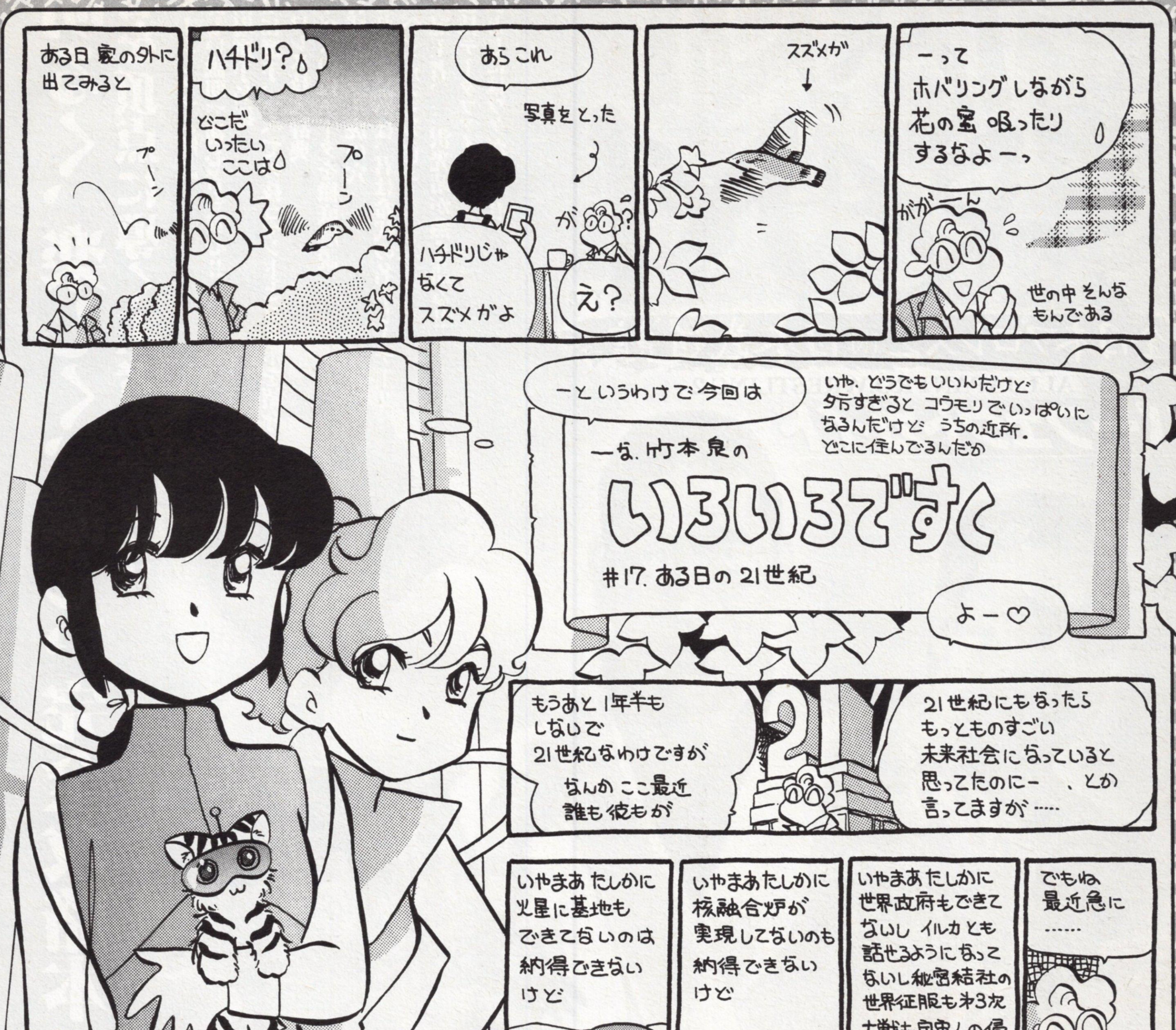
●毎週日曜日16:30～17:00

『週刊少年ジャンプ』の人気連載コミックが待望のアニメ化！ アニメシアターXでの放映が開始された!!

『封神演義』とは『西遊記』などと並ぶ中国の古典小説。古代中国を舞台に仙人や道士、妖怪たちが入り乱れて戦う、奇想天外な物語だ。今回のシリーズは原作を基にSFの要素を加えた、冒険ファンタジーとして楽しめる作品だ。

お問い合わせ先
ディレクTVカスタマーセンター
☎044-862-0011
（受付時間／9:00～21:00）

月旅行に電子マネー、昔夢に描いた未来世界は意外とスグそこにあるかも？



竹本 泉：まんが家　新しいパソコンを買い足したせいで机まわりがぐちゃぐちゃに

※竹本先生へのファンレターは：〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング(株) ドリームキャストマガジン編集部「竹本泉のいろいろですく」係まで送ってね。

Omi in WANDERLAND...

夏のすぺしゃる企画！ ちょっぴり不思議な世界へご案内しちゃいます

まだまだ暑さバクハツですね

夏だからね。やっときましょうスペシャル第2回目！　ということで、前回から不思議話をしているのですが、今回は我が家の母が体験したお話をしたいと思います。

祖母、母、私と、へその緒つながりとでも申しましょうか、不思議体験をよくしちゃうのですが、「はいはい、わかったわかった」と思っちゃう祖母や私とは違って、「そんなこともあるものなのか！」と原因を突き止めようと頑張っちゃう母。そのおかげ（?）か、本当に不思議体験もりだくさんなのです♡

現在、メチャクチャ仲良しな上人さんのところに、先祖供養に行ってます。そこでのお話です。

まだ上人とお会いして間もないころ、"カンのムシ"をとった人がいるよ」というお話を聞かされた母、「見てみたいわ～」と心が動かされたのか私のカンが強すぎたのか、「とってくださ～い」と私の手を取り連れていってくれました。そこで私は、手のひらと手のこうに、おまじないを書かれたんです。しばらくすると、指先からぴよ～んとピンクっぽい糸みたいなモノが……！　そのとき私は高校生。普通は小学生までなんですって、その糸みたいなモノが出るのって。「キーッとならないように、両方とって」と言う母に、「央美は片方でいいの」と上人のお言葉が……。「どういうことだ？　上人……」というのはおいといて、我が母は「じゃあ私も♡」と手を出したのでした。さすがの上人も、「いくらなんでもママさんの手ではなぁ……」とブツブツ言いながらも、ちょいちょいとおまじないをしました。……すると、真っ白い太～い糸のようなモノが、親指からビヨ～ンと出てきたんです。上人含めて、全員で大笑い。"カンのムシ"ってよく言うけれど、こんなモノが神経にピロピロさわっていたとしたら、そりゃキーッってなるナ……。なんて納得しちゃいました。その後、なぜかあまりイライラしなくなったのも本当です。はっ、そのせいだったのか！　今、ボーッとしてるのは（笑）。

そのほかにも上人とのお経の最中に、誰もいない右側からエコーのかかった男の人の声が聞こえてきたり（これは、私も一緒でした）。ただね、不思議と怖いという感じじゃないんですよね。まあ、そういう場所だから、ということもあるかもしれませんが。なんかね、母の元気パワーかな？とか思うんですよ。

家の中でも「○○ちゃん通った」とか、自分では何気なくなつもりなんでしょうが、普通ではわからんゾなこと、よく喋っております。あれも、これも、それも全～部、央美ママ元気パワーのなせるワザ？なんて思えてならないんですな。現に、もう亡くなってしまいましたが、父方の祖母は自分がダルくなると、母に触わって元気になってましたしね……。あ、それはそれでオソロシイ（笑）。そう考えると、我が家っていったい……（笑♡）!?

そんなこんなで、不思議でもなんでもないようなあるような、そんなお話してみました。では、また次回お会いしましょうね♡

ぷりん夏休みにつき

代理のほっぺ日記

やあ、やあ、やあ。あっちいね。すごくね。あたし、ちょおーっと、ふとりぎみ（?）なもので、ナツは、くるしいのね。たいじゅう？　おしえない。ふふーん。

さいきんは、ぷりんといっしょにいることがおおいので、いろいろ、おしえちゃってるの。ふふーん。

ごはんのたべかたでしょ、トイレのばしょでしょ、おひるねのしかたでしょ……。ああ、もう、いっぱいありすぎっ!!　おとなって、つらいわぁ。ふうっ。

そんなことで、つぎからは、ぷりんが、ふっかつ！　ね。あ、はしってきた。あついのに。みんなも、あついからって、ベロベロにならないようにね～。またね♡

お手紙・質問待ってます!!

たくさんのおハガキありがとうです！　これからも、愛のこもったおハガキ、お待ちしております。質問、応援、日常のお話、ゲームのお話……。はたまた、Omiが演じたキャラのお話して！というご要望などなど、送ってくださいね。

あて先●●●
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　パブリッシング株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「Omi in WANDERLAND」係



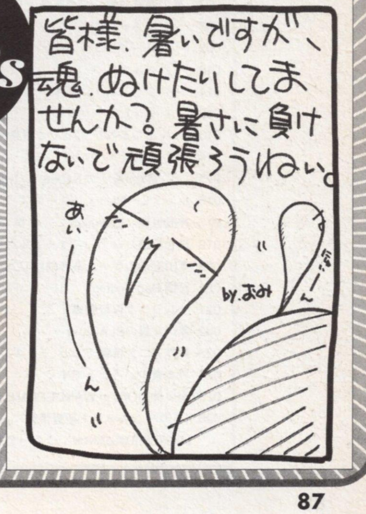
央美のあなたのしらないせかい

Omi in WANDERLAND

第10回!!

南　央美 *Profile**
7月13日生まれの蟹座。東京都出身です。「機動戦艦ナデシコ」ホシノ・ルリ、「神機世界エヴォリューション」マグ、「北へ。」桜町由子などなど、ゲームの仕事でお知り合いになった読者の方も多いかな？　現在はテレビアニメ『しましまとらのしまじろう』のしまじろうや『おじゃる丸』のアカネ、ニコリン坊を演じています♥

Omi's イラストルーム



郵便はがき

お手数ですが
50円切手を必
ずはってくだ
さい

103-8501

（受取人）

ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリームキャストマガジン 9月3日号
編集部行

ドリームキャストマガジン9月3日号

（フリガナ）		電話番号
お名前		（　　）
ご住所 □□□-□□□□	都道府県　　市区郡	
編集部へひとこと		

ドリームキャストで移植または続編を希望するゲーム名を１つだけ書いてください。
（シリーズの場合、何作目かも書いてください）　※ドリームキャストソフトの続編はのぞきます。

ゲーム名　　　移植の続編　　　機種

（どちらか1つに○をつけてください）

番

希望するソフト名（プレゼント名）を書いてください。（160ページ参照のこと）

賞品名：

ドリームキャストマガジン9月3日号アンケートハガキ

1 性別 **2** 年齢(実数) **3** 学校・職業

4 よく読むコンピュータゲーム誌をあげてください(8つまで)

5 本誌の表紙について

6 このアンケートハガキを出す頻度は

7 ドリームキャストソフトを何本持っていますか?

8 あなたは、どんなジャンルのゲームが好きですか?

(ご意見)

9 今号の記事でおもしろかったものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●おもしろかった記事 1番 2番 3番

●おもしろくなかった記事 1番 2番 3番

10 持っているハード(周辺装置)

11 購入予定のハード(周辺装置)

12 これから買いたいドリームキャストソフト(10本まで)

ドリームキャストマガジン9月3日号

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、ドリームキャストに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ部のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8							

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹よく読む雑誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　ファミ通DC
03　GAMEWALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　ドリームキャストファン
12　ドリームキャストプレス
13　電撃G'sマガジン
14　電撃ドリームキャスト
15　ニュータイプ
16　gM
17　ドリームキャストマガジンのみ

❺今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❻このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❼ドリームキャストソフトを何本持っていますか？ 本数をお答えください。

❽あなたは、どんなジャンルのゲームが好きですか？
01　ロールプレイングゲーム
02　シミュレーションゲーム
03　格闘（アクション）ゲーム
04　シューティングゲーム
05　アドベンチャーゲーム
06　その他

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つまで表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを10本まで選んで答えてください。

※アンケートハガキには問13がありますが、何も記入しないでください。

表1　今号の記事

001　（速報）サクラ大戦歌謡ショウ3 最速レポート
002　Weekly News LAND MARK
003　（新連載企画）ドリマガなぜなに!?　探検隊／マイクデバイス
004　Weekly データステーション
005　ドリームキャスト読者レース
006　ドリームキャストソフトレビュー
007　（夏の徹底攻略）ソウルキャリバー
008　（ドリームキャスト特報）クールボーダーズバーン！
009　（〃）Jリーグプロサッカークラブをつくろう！
010　（〃）ベルセルク
011　（〃）シェンムー（莎木）
012　（〃）ゾンビリベンジ
013　（〃）あつまれ！　ぐるぐる温泉
014　（〃）機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…
015　（〃）機動戦艦ﾅﾃﾞｼｺ NADESICO THE MISSION
016　レンタヒーロー・リターンズ
017　神機世界　Evolutionマンガ 第17話
018　読者投稿コーナー／グルグルパワーズ!!
019　葉山宏治のゲーム業界特設リング
020　習慣 Bad Ending！
021　サムシング吉松劇場
022　黒川文雄のBLACK or …
023　新作アニメ情報 アニメ チェキ！
024　竹本泉のいろいろですく
025　南央美のOmi in WANDERLAND
026　（ドリームキャスト新着情報）LANGRISSER MILLENNIUM（ラングリッサー　ミレニアム）
027　（〃）SUPER PRODUCERS－目指せショウビズ界－
028　（〃）新日本プロレスリング闘魂烈伝4
029　（〃）まぼろし月夜
030　（〃）虹色天使
031　（ドリームキャストCOMPLETE GUIDE）プロ野球チームをつくろう！
032　（〃）ザ・キング・オブ・ファイターズDERAM MATCH 1999
033　（〃）フレームグライド
034　（〃）ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～
035　（〃）アキハバラ電脳組パタPies！
036　（夏季集中特別講座）ソニックアドベンチャー　チャオ博士のかわいいチャオの育て方
037　（祝！ドリキャス リニューアル記念特別企画）メールチャムと遊ぼう！
038　CRIドリームキャスト杯第1回バギーヒート　親バカ選手権
039　オルルド王国投稿通信～Olerud Kingdom LifeNet～
040　ハドソンファンページ『すずらん友の会』
041　Sunny Side SNK
042　テクモオフィシャルページ／DANGER ZONE
043　NAOMI/F355チャレンジ
044　NAOMI/タッチ・デ・ウノー！
045　オラタン全国大会告知
046　（〃）電脳戦機バーチャロンオラタンVer.5.4
047　ARCADE EXPRESS／ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産
048　Dream A Girl scene9/吉川茉絵　大沢安希
049　はこざきままのWeekly DreamCastrology ～今週の星占い～

表2　ハードリスト

01　ドリームキャスト
02　ビジュアルメモリ
03　（DC用）アーケードスティック
04　（DC用）レーシングコントローラ
05　ドリームキャストガン
06　ドリームキャストキーボード
07　VGAボックス
08　ぷるぷるぱっく
09　アスキー・ミッション・スティック
10　（DC用）マイクデバイス（仮称）
11　（DC用）Zipドライブ（仮称）
12　スーパーファミコン
13　NINTENDO64
14　プレイステーション
15　セガサターン（互換機を含む）
16　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
17　スーパー32Ｘ
18　PC-FX
19　PCエンジンシリーズ
20　ファミリーコンピューター
21　ワンダースワン
22　ゲームボーイ（カラーを除く）
23　ゲームボーイカラー
24　NEO･GEOポケット
25　NEO･GEOポケットカラー
26　ポケットステーション
27　プレイステーション2（PS次世代機）
28　ドルフィン（任天堂次世代機）
29　デスクトップパソコン
30　ノートパソコン
31　携帯電話・PHS
32　DVDプレイヤー

表3　ドリームキャストソフトリスト

001　アイドル雀士をつくっちゃおう♡
002　あつまれ！ぐるぐる温泉
003　ALU GU LATE（アルグレート）
004　UNDERCOVER AD2025 Kei
005　エアロダンシング スペシャルディスク（仮称）
006　エコー・ザ・ドルフィン（仮称）
007　SNK VS. CAPCOM
008　SD飛龍の拳列伝EX
009　ESPION-AGE-NTS（エスピオネージェンツ）
010　F1
011　M-SR（仮称）
012　大相撲
013　学級王ヤマザキ（仮称）
014　機天烈少年'S（キテレツボーイズ）（仮称）
015　dancing blade かってに桃天使Ⅱ～Tears of Eden～完全版
016　CARRIER
017　クライマックス ランダーズ
018　グランディアⅡ
019　ゴーレムのまいご
020　ゴルフ（仮称）
021　ゴルフやろうぜ
022　サンライズ英雄譚
023　Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！
024　シェンムー（一章 横須賀／第二弾（仮称））
025　紫炎龍2（仮称）
026　ジョジョの奇妙な冒険
027　神機世界　エヴォリューション2～遠い約束～
028　新日本プロレスリング闘魂烈伝4
029　SUPER PRODUCERS－目指せショウビズ界－
030　スーパーロボット大戦（仮称）
031　スターグラディエイター2
032　スピード・デビル
033　戦国 TURB Fanfan I♡me Dunce－doublentendre
034　センチメンタルグラフティ2
035　蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン
036　ゾンビリベンジ
037　Dark Eyes（仮称）
038　ダイナマイトロボ（仮称）
039　鄭問之三國誌
040　超鋼戦紀 キカイオー
041　超時空要塞マクロス（仮称）
042　Dの食卓2
043　デスクリムゾン2
044　電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4（仮称）
045　ドリームキャスト シーケンサー（仮称）
046　Dream Flyer（ドリームフライヤー）
047　トリップトラップ
048　七つの秘館 戦慄の微笑
049　虹色天使
050　日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝
051　日本プロ麻雀連盟認定 平成麻雀荘
052　ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～
053　バーチャストライカー2 DC（仮称）
054　BIOHAZARD CODE：Veronica
055　バトル棋太平
056　花組対戦コラムス2
057　パノラマコットン2（仮称）
058　はるかぜ戦隊Vフォース 一翼の向こうに一（仮称）
059　Balders Gate－バルダーズ・ゲートー
060　飛龍の拳列伝（仮称）
061　ぷらすぷらむ
062　ブラックマトリクス アドヴァンスト
063　Brave Knight（仮称）
064　Project ARES（仮称）
065　プロ指南麻雀「兵」DX
066　プロ野球チームであそぼう！
067　ベルセルク
068　ポップンミュージック2
069　魔剣X
070　まぼろし月夜
071　マリオネットカンパニー
072　メルクリウスプリティ end of the century
073　モンスターブリード
074　悠久幻想曲3 Perpetual Blue
075　夢馬券'99インターネット
076　ラングリッサー ミレニアム
077　Littledream
078　REVIVE…～蘇生～
079　リング（仮称）
080　ルーンキャスター
081　Rayman2（仮称）
082　レンターヒーローNo.1
083　Warrz（ワーズ）
084　www.サッカー

Dreamcast Hot Information
ドリームキャスト新着情報!





Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE
ドリームキャストソフトを徹底攻略!!

LANGRISSER MILLENNIUM

ラングリッサー ミレニアム

あるときは剣を振り回し、敵陣に突撃する猛将として。あるときは知恵を巡らし、敵軍を策略に陥れる知将として。大陸全土を巻き込む覇業をなす王たちの、何よりの助けとなる側近の将軍たち。今回は、数々の部下の中でも特別な、君主たちの懐刀ともいうべき6人のキャラクターを紹介する。この6人はいずれも物語の序盤で登場、各君主らと早くからともに戦っていくことになる。





側近の武将はオープニングから登場する者もいれば、イベントで仲間になる者もいる。シンの傭兵であるセランは前者、天才軍師リンは後者の武将である。



サリューンが最初の反乱勢力を倒すと配下に加わるアシ。どんな活躍を見せてくれるのか？



ルマティに注意をうながすイサレル。まさに忠臣という形容詞が似つかわしい人物だ。

完成度 80%	●メサイヤ ●1999年秋発売予定 ●価格未定 ●シミュレーションRPG

メーカーから一言

特報！　現在絶賛公開中の映画『少女革命ウテナ＆アキハバラ電脳組』と21日公開『カードキャプターさくら』にて、「ランミレ」のCMが流れます！　ウテナは東名阪札幌福岡、さくらは東名阪の劇場にて。見てね！（広報・ジョン）



この生命（いのち）、君主（あるじ）の覇業

CHARACTERS

戦場をともに駆ける仲間たち



にすべて捧げん



アルダム・クライン

先王の時代からセイラムに仕える忠臣。タジが王に選ばれたときも、先王の遺志をくんでまっさきに臣下の礼をとった。義を重んじる昔ながらの武人といったタイプで、目上の人物でも諫言を辞さない。

君主……セイラム



グラディ・シンハ

獣人族の女戦士。その外見に違わず、豪快で陽気な性格の持ち主。大柄な体躯から繰り出す一撃は、屈強な男の戦士にもひけをとらない。経緯は不明だが、現在は神剣を手にしたネイに仕えている。

君主……フェンラウ



リン・マオシン

頭脳明晰にして容姿端麗な天才軍師。タジに仕えるため、盗賊退治に赴いた場所で待ちかまえている。なお、マイペースで天然ボケといった性格は、その能力の評価とはいっさい関わりがない。

君主……セイラム



イサレル・アブダーク

ミスラ教国に仕える僧兵にして、ルマティの直属の部下。物静かで忍耐強い性格で、数々の困難な任務をこなしてきた。性格は極めて真面目で、敬虔。その教えの体現者たるルマティに心服している。

君主…ミスラ教国



アシ・ナカルーハ

ヴィーデルンの貴族の子弟である可憐な少女。サリューンに仕えるためだけに、その華奢な身体に剣と鎧をまとい、騎士となった。性格は一途でひたむき、サリューンのためなら死もいとわない。

君主…ヴィーデルン



セラン・ディード

商業国家シンに雇われた傭兵。キザな優男で、性格もいい加減。君主であるネイにも対等の口をきくが、それを許されているのは、その抜群の剣の腕前に負うところが大きい。頼りになる戦士である。

君主……シン

OPENING

それぞれの物語の始まり

　ある者は神剣に選ばれて君主となり、またある者は家督を継いで人民を統べる立場となる。プレイヤーの分身となる５人の主人公には、それぞれに本編の導入部にあたるオープニングがあることは前回の記事で紹介した。今回はそのオープニングの続きから、ゲーム開始直後のイベントまでの話に触れていくことにする。
　基本的に１人の主人公のオープニングは、２Ｄの静止画による前フリ＋３Ｄ画面による冒頭のイベントまでが１つの流れとなっている。王権が交代し、さまざまな問題を内に秘めた５つの国……新たに君主となった５人の英雄たちには、どのような試練が待ち受けているのだろうか？



タジのオープニング。２Ｄのパートは、その主人公がいかにして君主となったのかなど、過去が描かれているものが多い。





こちらはネイのオープニング。３Ｄ画面のモードは、ゲーム開始直後のイベントの始まりを意味する。



ルマティとマサリバのオープニング。３Ｄのイベントは、それぞれの初陣の幕開けでもあるのだが、その戦う相手は５者５様。戦う理由の重さも、ずいぶん違うようだが……。

●5つの開始国とその特徴

セイラム [Salem]……山あいに建国された小国。先王の死去により、神剣に選ばれた弱小貴族の末っ子であるタジが新たな王となる。

ヴィーデルン [Viedern]……大陸随一の強国。執政官バゼラートに見出されたサリューンがその才で王位に就くが、それを快く思わぬ者も。

シン [Chin]……その富で大陸に名を馳せる商業国家。ネイはその総督の家柄で、母親の引退とともにその地位も譲り受けた。

フェンラウ [Fenraw]……獣人の集う一城だけの小国フェンラウ。なぜかリーダーに収まるマサリバだが、隣国が攻め落とされたとの情報が。

ミスラ教国 [Misla]……敬虔な信徒たちの聖地であるミスラ教国。その僧兵団長であるルマティは、聖女として信望を集めつつあった。



手には剣を、相貌には決意を、心には深い慈愛を。ルマティ・マーフ。人々が聖女と呼ぶ者――。信望は、形だけの指導者から、新たな理想の体現者へ。そして、生まれた不平は戦へと育つ。豪奢な金の髪が、戦場の風に舞う時が近づいていた……。

A PROLOGUE OF LUMATIE MAAF

●戦闘の流れ

戦略フェイズで敵のユニットと接触すると戦闘フェイズに突入する。まずはフォーメーション選択画面になるので、これを決定。その後、敵味方入り乱れての戦闘が開始される。なお、戦闘に勝利すると経験値が手に入る。






●フォーメーション

戦闘開始時の味方ユニットの配置と、移動方向などを決定するのがこの要素。ここには4種類ほど掲載しているが、他にもまだ数多く用意されている。君主のレベルが上がると増えるらしいが、詳細はまだ不明。






●攻撃と神剣技

戦闘が始まると、自分で操作している以外の各ユニットはオートで動いて敵を攻撃する。このとき、自分のユニットもオート操作にしていれば、戦闘をすることができる。また、各ユニットには「神剣技」という必殺技が用意されている。


ネイが敵を攻撃しているシーン。画面のリアルな攻撃ポーズに注目。


サリューンの戦闘シーン。味方のユニットと敵を挟み撃ちにしている。このような戦術も戦闘では重要なのだ。




ユニットの一種アルマジロ。個性的な武将は、それに見合った攻撃アクションを持つ。


上、左ともに神剣技の発動シーン。使用制限が厳しいだけに、出したときの爽快感は満点。

●君主たちの初陣

オープニングからの流れで、各君主たちにはイベントとして初陣が用意されている。海賊や反乱勢力など、取るに足りない敵ばかりなので、まずは最初の腕試しといったところか。

なお、アシヤリンなどこのイベントの絡みで仲間になるキャラクターもいる。間違っても負けられない戦いだ。


マサリバが最初に戦う相手。同じ獣人だけに、戦闘が終われば仲間になるかも……。


新王サリューンに不満を抱く反乱勢力たちが、立てこもるアジトをまずは叩く。


小国セイラムを悩ます盗賊団の罠に落ちるが、そこには頼もしい助っ人が……。

●武将について

5人の君主、そして今回紹介した側近の将軍たち以外にも、このゲームには実にさまざまなユニット（武将）が登場する。右に掲載した4人はその代表例。それぞれ左から有翼人、ドラゴン、人魚、巨人と、非常に個性的だ。これらの武将は探索のコマンドによって見つけるか、戦闘開始時に説得して味方につける、戦闘勝利時に仲間に誘う……などの方法で増やすことが可能。

このゲームでは1部隊につき最大4人までしかパーティーを組めないが、人数が多ければそれだけ多くの部隊が編成でき、結果的にその国の戦力はアップすることになるだろう。

ヴィーデルン
収入 720 ヴィーデルン領

	NAME	LV	HP	WP	所属部隊
1	サリューン	15	125	68	サリューン隊
2	パゼラード	17	143	85	サリューン隊
3	ティロット	8	84	35	サリューン隊
4	イーリア	9	89	45	サリューン隊
5	ディーフェン	9	92	38	所属部隊なし
6	ピンカー	10	97	47	所属部隊なし
7	ロシール	8	86	33	所属部隊なし

ヴィーデルンのとある城の兵力。これだけ人数がいれば、もう1部隊編成することが可能だ。



BATTLE SYSTEM

戦闘について

CHECK POINT 最新版ロムより入手したこんな事実!!

秋の発売に向けて、鋭意開発中の本作品。その最新版のサンプルロムから入手した、文字どおりの最新情報をここにご紹介しよう。

売り子の女の子

これまでは男の店員だったが、最新版では女の子に大変貌！なんでも音声から先に作られた介錯氏デザインのキャラとか。



全体マップのグラフィック

前回の記事と見比べてもらうとわかりやすいが、海の底などがキチンと表現されるようになった。また、流れる雲などの背景効果も加わっている。






SUPER PRODUCERS

目指せショウビズ界



私の名前はDJ。ナビゲート役として、ゲーム中はシステムなどの解説をしていくのでヨロシク！さて、シンガーをプロデュースし、ヒットチャートを賑わす名プロデューサーになるべく活動するのが「スーパープロデューサーズ」だ。今回は、登場するライバルたちを紹介していこう。

完成度 60%

●ハドソン
●11月発売予定 ●6,800円
●ネットワーク対応型育成シミュレーション
●インターネット対応

メーカーから一言

一通りプログラミング作業は終了（？）といったところでしょうか。しかしながら育成シュミレーションはチューニングが肝だと思いますので、これからも正念場というところですね。ネットワークもあるし……。

手強いライバルプロデューサーの存在!!

プレイヤー以外に、熾烈なヒットチャート争いをする名だたるプロデューサーと、彼らが育て上げた有能なシンガーが登場する。ローカルチャートでは、彼らを上回る曲を作り、勝ち残っていくのが目標だ。プロデューサーランキング画面で聞ける、それぞれの性格を反映したコメントを参考にして戦おう。







REIKO 麗子



ほんとにもう…イヤになるわ……

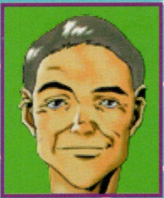
Age：32歳
Sex：女
Genre：バラード

Profile

日系アメリカ人。業界歴は10年と長い。父親が重役を勤めるレコード会社のアメリカ支社に勤務した後、3年前から日本に戻り、オリジナルのレーベルを立ち上げる。現在は、新しい才能の発掘とアーティストのプロデュースを手がけている。いまだ独身のキャリアウーマンだ。メンソールの煙草を好んで吸い、周囲の男性にも容赦なく叱咤激励するなどして、敏腕振りを発揮する。しかし、意外に寂しがり屋で、夜中に泣いてしまうような涙もろい面もある。



SOMEYA HAJIME 染谷 一



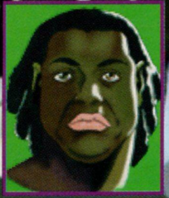
思えば辛い日々もありました

Age：48歳
Sex：男
Genre：演歌

Profile

某レコード会社に勤務するサラリーマン・プロデューサー。とにかく押しの一手のプロモーションが彼の得意技。決して引かないその粘り強い性格から、幾人もの演歌歌手を売り出すのに成功している。これと決めたプロデュースするシンガーの楽曲を地方のラジオ局で放送してもらうために、1年ものあいだ休まずに、毎週ラジオ局へ通いつめたという伝説は業界でも有名な話。演歌一筋25年。楽曲と同じく、義理と人情の世界にどっぷりとはまっている男。

BOSS KELLY ボス・ケリー



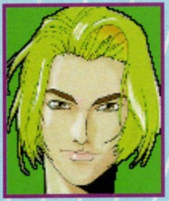
この国にはレゲエは根づかないのか……？

Age：55歳
Sex：男
Genre：レゲエ

Profile

元々はストリートミュージシャンだった。クラブでのレコーディング・ミュージシャンを経て、超一流のアーティストの座にたどり着くまでに、音楽業界の辛苦のすべてを体験した業界の生き証人的存在。彼のギターからは、4人分の伴奏が同時に聞こえてくると言われるほどのテクニシャンでもある。しかし最近は、若手の育成が忙しくなり、めっきり演奏する機会をなくしている。たまにクラブでプレイするのが最高の楽しみとなっている。

ネット対戦の前に倒さねばならないライバルたち



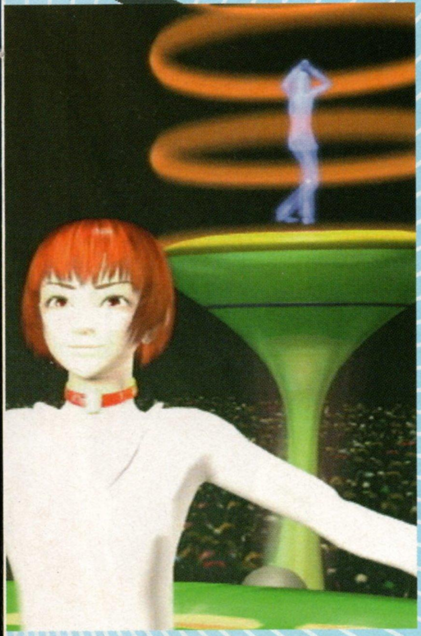
KOGURO TETSUJI
小黒哲治
Age：35歳
Sex：男
Genre：ポップス

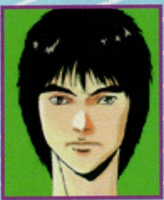
みんな、なんで僕のサウンドがわからないんだ
信じられない世の中だよ
でも、きっとみんな気づく日がくるはずさ

Profile 過去にミュージシャンとしてユニットを結成していたこともあるが、現在はプロデューサー業に転身している。そのため音楽業界でのキャリアは意外と長い。ダンス系のポップスを得意とし、若い女性ボーカルを起用して次々にミリオン・ヒットを生み出している。名実ともに、時代を映すナンバーワンプロデューサーの地位を確保している。その手腕は、テーマパーク、レストランのプロデュースなど、幅広く生かされている。



マスコットキャラ
“ネコ”
これまで名前のなかったキャラだったが、正式に“ネコ”という名がついた。ゲーム中の難しい言葉やパラメータについて、いつでも説明してくれるかわいいヤツなのだ。これからは親しげに、“ネコ”と呼んでくれ。



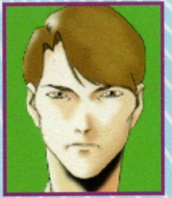


KIDA TAKESHI
木田 武
Age：32歳
Sex：男
Genre：ポップス、ロック

僕はあまり世の中の動向とかは
気にしないですね

Profile 若者の共感を呼ぶ、メッセージソング的な色合いが強い曲作りを得意とする、新進気鋭のプロデューサー。彼の才能は音楽だけに留まらない。アート、映像系の知識にも造詣が深く、映画の監督を務めたという実績も持っている。記念すべき初監督作品のタイトルは『コケティッシュな沈黙』。とらえどころのない文学的なタイトルではあるが、タイトルからは想像もできない内容の映画となっている。その非凡な才能の一端を垣間見ることができるだろう。





TACHIBANA SUSUMU
橘 進
Age：30歳
Sex：男
Genre：なし

あ～あヤダヤダ
わかってない人たち
は困るよ

Profile 某家電メーカーの御曹司である彼は、そのコネと人脈で自称プロデューサー活動を行う。しかし、やはりプロデューサーとは名ばかりで、夜な夜な六本木の街をフェラーリで徘徊したり、クラブでどんちゃん騒ぎをやらかすような生活を送っている。そんな典型的な金持ちのボンボンタイプだ。自堕落な生活を楽しむばかりで、彼の絡むプロジェクトがうまくいった試しはない。そのためスタッフからも、陰で馬鹿にされているようだ。



シンガーを育ててベスト1になること

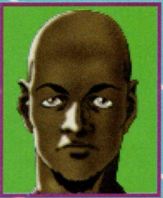
ヒットチャートには、ネットワークに接続してインターネット内で競うワールドチャートと、DC単体で遊べるローカルチャートが存在する。もちろんDCでしか体験できないワールドチャートこそが、「スーパープロデューサーズ」の楽しみには違いない。しかしローカルチャートだけでも、十分遊べるようなシステムになっている。そのためネットワークに接続して、プレイヤー同士の予期せぬ展開だけに頼ったゲームにはなっていない。ローカルできちんと遊べ、ネットワークに接続するとさらに新しい世界が広がるゲームシステムが構築されているのだ。

今回紹介している10人のライバルプロデューサーのバランス設定が、ローカルチャートの味付けになってくることだろう。各プロデューサーのプロフィールから、彼らの戦いぶりを見極めていこう。ワールドチャートにはない、ある種のリアルさを感じることだろう。

プロデューサーは一度に10人までのシンガーと契約でき、音楽のジャンルは10種類ある。それぞれのプロデューサーに対抗させるシンガーのプロデュースの方向性を考えることができそうだ。もちろん、1人のシンガーにすべてを賭けて、1人で全ジャンル1位のエンディングを狙うこともできる。ライバルに対抗できる、どんなプロデューサーを目指そうか？

そしてプロデューサー自身も1位に……





FRANK NAGET

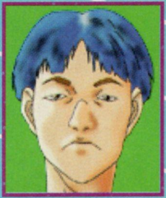
フランク・ナゲット

> 冷静にみて、こんなもんだろうな まあ、ハウスの人気は こんなもんだろうな

Age：45歳
Sex：男
Genre：テクノ（ハウス）

Profile

元来ジャズミュージシャンであったが、ハウス系のリミックス・プレイヤーに転向。定期的にクラブを回り、精力的にDJプレイを行っている。著名なアーティストたちへ数々の楽曲を提供したり、曲のリミックスを行うかたわら、自身もプロデュース活動を展開している。一口にプロデューサーといっても、さまざまなプロデュース活動があるが、彼の場合はシンガーというより楽曲をプロデュースして、リミックスする形態がメインのようである。



ESENO SINGO

えせの 慎吾

> 僕にとっては この成績でも 十分っすよ

Age：29歳
Sex：男
Genre：テクノ

Profile

自分自身もテクノ・ユニットを結成する若手プロデューサー。また、夜は不定期ながらも、クラブでDJをしている。その他にもテレビのバラエティ番組に出演するなど、その活動は多彩だ。特異で多岐に渡る活動は、一見色モノ芸能人のようも見えるだろう。しかし音作りの腕は、確かなものを持っている。最近では自分のアーティスト活動に加えて、若手ぶっ飛び系の女性タレントをプロデュースし、マニアックな評価を得ている。



OKUNO KAZUMI

奥野かずみ

> いい線 いってるわね 今夜は呑むわよ

Age：31歳
Sex：女
Genre：ロック

Profile

元ロックバンドのリーダー兼ボーカル。シンガーのプロデュースを行うようになってからは、自分でギターを弾き、楽曲を提供するようになった。性格的には姉御肌で、若手の面倒見が非常に良く、サバサバした男勝りの性格のため付き合いやすい。ただし唯一の絶対条件として、酒豪の彼女のブレインおよびスタッフは、日本酒が好きでないとやっていけないようだ。良きにつけ悪しきにつけ、チャートの動向が彼女を酒場へと向かわせている。







AKI

アキ

> フフフ、 余裕の勝利ね

Age：29歳
Sex：女
Genre：ボサノバ

Profile

日々トレンドの追求に余念がない彼女は、イベントのプロデュース会社、アウトレット製品の輸入代理店、コンパニオン派遣会社という3社の社長を兼任する。そんな彼女にとって、アーティストのプロデュース業は、ただのバイト感覚の仕事でしかない。しかし、逆にその余裕が、ヒットを生み出す要因になっている。最近はボサノバにハマり、実力派のシンガーをデビューさせている。渋谷を中心に口コミで広まり、またもやヒットの予感がする……。





ライバルを倒すために成功させたいイベントの数々

ライブの成功やCDの好セールスなど、プレイヤーの行動によってイベントが発生する。しかし中には、芸能界らしい突発的なイベントが起こることもある。これらのイベントをうまく乗り越えられるかは、プレイヤーの手腕にかかっている。ゲーム中に発生する代表的なイベントをまとめて紹介するので、チェックし、突発的なイベントに備えられるようにしよう。

ライブ



シンガーに提供した楽曲でライブを行うと起こるイベント。ただし会場を満員にできるかはプロデューサーしだい。

カラオケヒット



ヒットチャートに大きな影響を与える突発的なイベントに、カラオケのリクエストが盛り上がってのヒットがある。

CD完売



曲、流行、タイミングが良いと、発売したCDが完売するイベントが起こる。でも、製造本数が少なすぎたのかも？

ツアー



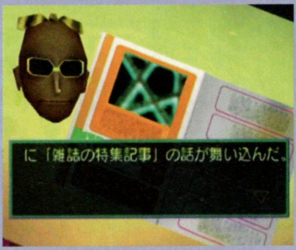
２週間程度の小規模なものから、海外遠征のような大規模なツアーもできる。期間中は他のことができないのが欠点だが。

インタビュー



意外なところで、インタビューの依頼が舞い込むこともある。シンガーの知名度をアップさせるチャンスだ。

雑誌特集



人気が出てくると、インタビューからさらにステップアップして、雑誌で特集を組んでもらえるイベントが発生する。

TV出演



テレビに出演するイベントをこなせるようになったら、ビッグアーティストの仲間入りも近いはず？

CMタイアップ



繰り返し流れるCMに曲が使われれば、CDの販売本数も飛躍的に伸びること間違いなし。うれしいイベントだ。

歌謡大賞



年末のレコード大賞の行方を占うことにもなる歌謡大賞。出場するためには、まず人気を上げなければダメだ。

レコード大賞



１年の間に一番売れた曲が授賞するイベント。ひと握りのトップアーティストたる証明書を得られるイベントだ。

紅白歌合戦



年末を締めくくる国民行事的なイベント。シンガーがいつか出場したいと夢見る檜舞台だから、かなりの実力が必要になる。

ベストアルバム



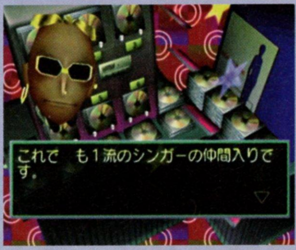
シングルからアルバム、そして、これまでのヒット曲をまとめたベストアルバムと、売れるほどに相乗効果が増していく。

国民栄誉賞



音楽業界のヒットチャートなんてかすんでしまうほどの、他に類をみない最高の評価が、このイベントの発生だ。

ミリオンセール



売れることイコール成功のゲームだから、このイベントでさらに派手派手のプロモーションが可能になる。

ゴールドディスク



トップシンガーの座を獲得させ、名実共にスーパープロデューサーになったと実感できるイベントだろう。

平成新日マットを完全再現!!



新日本プロレスリング 闘魂烈伝4



完成度 100%

●トミー
●9月上旬発売予定●6,800円
●プロレス●1～4人同時プレイ可
●ぷるぷるぱっく／VGAボックス／通信対応

メーカーから一言

いよいよ開発状況は100%に到達、今までで最高のデキになっています。今回加わった、DCならではの通信対戦は白熱すること間違いなしです。9月上旬発売予定なのでもう少し待っていてください。（トミー・伊藤）

試合だけでなく、ド派手な入場シーン、選手の個性が光る選手名鑑モードなど平成新日本プロレスリングの魅力がつまった本作。キミはどう遊ぶ!?

IWGP選手権 この夏 ドリームキャストが世界最強の男を決める！

新日本プロレスリングが認める最強の証、「IWGP選手権」。王座設立から現在まで多くのレスラーたちが闘い、奪い合ってきたこのタイトルの選手権試合（タイトルマッチ）が「闘魂烈伝4」で開催できることが判明した。現王者に挑戦するのは、プレイヤー自身が操作するレスラー。そして見事タイトルを獲得した場合は、コンピュータの操作する挑戦者を相手に防衛戦を闘っていくことになる。ひいきのレスラーや自分でエディットしたレスラーで世界の頂点、IWGP王者を目指せ。



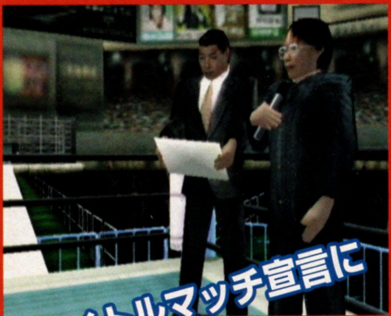
新日本プロレスリング最強の証・IWGP

IWGPヘビー級選手権
（現王者：武藤敬司）
IWGPヘビー級タッグ選手権
（現王者：後藤達俊・小原道由組）
IWGP Jr.ヘビー級選手権
（現王者：金本浩二）
IWGP Jr.ヘビー級タッグ選手権
（現王者：大谷晋二郎・高岩竜一組）



普段の試合はセミファイナルで行われるが、タイトルマッチはもちろんメインイベントとなる。

本日のメインイベント IWGPヘビー級選手権試合……

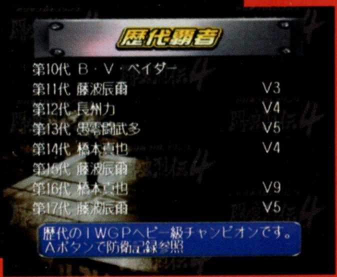


タイトルマッチ宣言に 感激!!

栄光の歴代王者の記録も収録

「IWGP選手権」モードは、レスラーを操作してIWGPチャンピオンを目指す以外にも、新日本プロレスリングIWGP選手権の歴史的資料としても楽しむことができる。ただし、このモードで表示される歴代覇者は、本作の開発が終了した時点のものだ。激動の新日本マットではソフトの発売までに王座が移動することも十分に考えられるが、そこで文句を言うのは野暮というものである。

各タイトルの歴代王者と、その防衛記録を閲覧できる。目を閉じればあの熱戦が甦る……。



シリーズマッチ 新日本プロレスリングの風物詩、シリーズマッチも再現

ヘビー級シリーズマッチ――――Heavy weight series

G1クライマックス

1994年に第1回大会が開催されて以来、毎年8月に行われる新日本プロレスリング最強の男を決める闘い。トーナメント戦とリーグ戦の2種類のモードがあり、リーグ戦では2ブロック制での試合進行も可能だ。現実のG1と同じカードで結果をシミュレートするのも面白いかも。



真夏の夜の夢「G1クライマックス」。8月の新日本プロレスリングはいつも熱い――。

SGタッグリーグ戦

「G1クライマックス」と並ぶ、新日プロレスリング最強のタッグチームを決めるリーグ戦が「SGタッグリーグ」。タッグパートナーと協力して繰り出す“ツープラトン技”や仲間のピンチを救う“カットプレー”などがポイントとなるため、シングルマッチよりもゲーム性は高い。

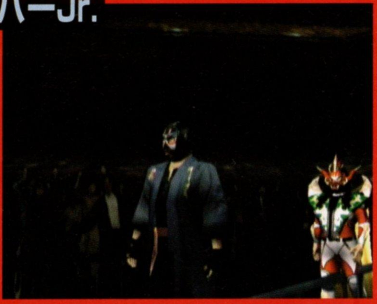


長丁場のリーグ戦で最強のタッグチームを決める。ちなみに「SG」とは「スーパーグレード」の略。

ジュニアヘビー級シリーズマッチ―Junior heavy weight series

ベスト・オブ・ザ・スーパーJr.

かつては「トップ・オブ・ザ・スーパージュニア」と呼ばれた、最強のジュニアヘビー級戦士を決めるリーグ戦シリーズ。ヘビー級の「G1」と比べて他団体選手や外国人選手の参加が多いため、ジュニアの祭典と呼ぶにふさわしい、豪華な顔ぶれが揃うシリーズである。


獣神サンダーライガー選手の呼びかけにより、他団体の選手や外国人選手も多数参加している。

スーパーJr.タッグリーグ

ジュニアヘビー級最強のタッグチームを決めるリーグ戦。本作でプレイできるシリーズマッチのうち、過去に1度しか行われていない幻のシリーズだ。しかし、多くのジュニアヘビー級選手が所属し、他団体に大きく門戸を開く新日本プロレスリング。再び実現する日も近いかも。



日本では少ないジュニアヘビー級選手のタッグリーグ戦が遊べるのは、ゲームならではと言える。

エキシビジョンマッチ ファンの夢を実現するスペシャルマッチ

シリーズマッチでもタイトルマッチでもなく、プレイヤーが自由に選んだ選手によるカードを実現できるスペシャルマッチ。「シングルマッチ」「タッグマッチ」はもちろん、4人の選手が入り乱れて闘う「バトルロイヤル」、16人まで参加できる「トーナメント戦」、参加選手総当たりで決着を付ける「リーグ戦」も選択できる。かつての新日本プロレスリングを知るファンならば、5対5の勝ち抜き戦「イリミネーションマッチ」で昔を懐かしむのも一興だ。



4人の選手が入り乱れる「バトルロイヤル」。リング上にいる選手全員がお互いに敵となる、タフな試合だ。



コンピュータ同士の試合を組めば観戦モードにもなる。エディットレスラーの行動パターン設定に活用したい。



「G1クライマックス」よろしく、トーナメント戦やリーグ戦も楽しめる。

チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツ 地獄の勝ち抜きロード

プレイヤーが操作するレスラーを選び、コンピュータが操作する相手を次々に倒していく勝ち抜き戦。対戦相手の数は10人、20人、登場レスラー全員の3種類から選択できる。ここはやはり、自分の好きなレスラーを使っての全員抜きを達成したいものである。



肉体と精神の限界に挑戦する勝ち抜き戦「チャレンジ・ザ・バーニングスピリッツ」。試合の合間にセーブできるので、じっくりと進めていこう。


勝ち抜き戦といっても、試合が終わるごとにレスラーの体力は回復する。長時間のプレイでプレイヤーの方が精神的にまいってしまわないよう、常に緊張感を維持するように。過酷な連戦がキミを待つ。

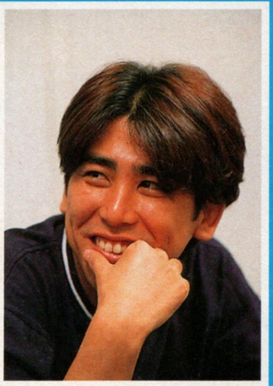
FUTURE MEDIA CREATORS YUKE'S

サーバー調整のためにできた時間でこだわりの部分を完成

開発元・株式会社ユークスインタビュー

2度に渡る発売延期は、なぜだったのか。その理由を明白にすべく、ユークス開発陣へのインタビューを敢行した。開発者のナマの声で、発売への期待をふくらませてほしい。

――発売日が2回ほど延びてしまいましたが、どのような部分に問題があったのでしょうか。
橋木　通信対戦で使われる、「ユークスがサーバーを持つ」という新システムの調整に時間がかかってしまったことが原因ですね。だけど、その調整のためにできた時間で、さらに細かいこだわりの部分を作り込むこともできました。
――具体的にはどのようなところでしょうか。
森野　レスラーのモーションです。今回はハードが変わったことで、従来なら問題がなかったモーションでも、そのままでは使えないものが出てきたんです。1から作り直した技もかなりありましたね。今回時間が取れたことで、より人間らしい動きにできたと思っています。
――闘魂烈伝シリーズのモーションは、1つひとつが手作りとのことですが、あえてモーションキャプチャーを採用しないのはなぜでしょうか。
増田　モーションキャプチャーという手法は、ある一定のレベルまでは再現できるんですよ。ただ、実際の試合で使う技と、キャプチャー用にやってもらった技は違いますから。試合のビデオを見て技を完全に見極める、同じ技でも、選手によって微妙に違う部分を見つけ出すことで、実在のレスラーに近づけると思っています。
――ハード変更による利点はありましたか。
森野　通信対戦が実現できたことと全体的なクオリティアップです。技も前作より相当増やすことができてましたし、企画者のムチャな要求にもほぼ応えることができたと思います。(笑)
増田　レスラーのエディットが細かいところまで可能になりましたので、ユーザーのみなさんが研究しながら何度も遊べるようになっています。期待していてください。
橋木　通信機能ですね。自分がデザインしたレスラーを、ユーザー自身がアピールできますから。ユーザーのみなさんがエディットしたレスラーや、名勝負といえるような試合を登録できる、データライブラリを作ろうという企画もあります。殿堂入りといったイメージですね。GD-ROMの中だけで遊ぶのではなく、その中から生み出されるデータで次の遊びを作り出す。これが、今回の「闘魂烈伝」のウリですね。



プロジェクトディレクター
森野 博文

ディレクター、メインプログラマーとしてシリーズの開発に参加。今回は、一味違う「闘魂烈伝」ができたとのこと。



プランナー
増田 慎矢

企画を初め、さまざまな作業に携わる。ユークス社内で不敗記録を築いたエディットレスラーは、彼の手によるもの。



取締役・システム本部
橋木 孝志

主に、通信対戦の環境作りを手掛ける。インタビューで話題になったデータライブラリも、氏のアイデアだ。

発売元トミーに聞く通信対戦の今～未来

サーバーの調整に多大な時間を割き、独自の通信環境を徹底整備したユークス。同時に、発売元のトミーからも通信ゲームの未来を予感させるコメントをいただいているので、ここに紹介しよう。

日本での通信の現状は、環境が整っているアメリカなどと比べるとまだまだ発展途上といえます。しかし、近い将来インフラが整えば、通信ゲームもストレスなく遊べる時代がやってくることでしょう。そんな中で、この「闘魂烈伝4」は現状の通信環境を考えたうえで、できる限りストレスなく面白く遊べるシステムになっています。ユーザーの皆さんには通信機能を使って、ぜひ遊んでいただきたいですね。（伊藤）



発売はもう間近!!

サーバー調整の時間を利用し、我々取材班の不安を期待へと変えてくれたユークス開発陣。「今回の仕事に悔いはないですね」という自信作の発売は近い――。

今回の調整で、さらに完成度が上がった「闘魂烈伝4」。発売が待ち遠しい!!





この想い、叶えてくれますか……？

まぼろし月夜™

完成度 99%

●シムス●9月23日発売予定
●5,800円
●アドベンチャー
●ぷるぷるぱっく、VM、VGA対応

メーカーから一言

皆さまお元気でしょうか。それでは、シムスの今週のスローガン「頑張れシムス！　戦えシムス！　遊びの予定は裏切れど、どうしてまぼろし1億5千万ファンの期待は裏切れようか！」まぼろし月夜、ご期待ください。（小島）

今回のストーリー紹介第2弾は、主人公のバイト先である花屋の2人。元気で明るく、ちょっぴり生意気な小学生・あさみと、対照的に落ち着いた大人の色香を漂わせる早苗。この2人と過ごす、夏の物語をお伝えしよう。

家族がそばにいない主人公は、バイト先であたたかさを見つけた……

主人公の両親は、子供を残して地方赴任中。思春期であり、親の干渉を嫌う年頃でもある主人公は、これ幸いと気ままな生活を楽しんでいた。しかし、心のどこかでは家族のあたたかさを求めていたようで、バイト先のあさみと早苗の家族に、それを見つけたように思うのだった。あさみは主人公のお嫁さんになるんだと公言し、主人公のまわりに集まる女性にことごとくライバル心を燃やす。その子供っぽい態度に、早苗は苦笑するのだった。

男の子に大人気のあさみ、大人っぽい早苗



笹川あさみ

あさみは小学5年生。活発でおてんばながら、クラスの男子全員が言いなりになるほど人気がある。しかし本命は主人公と言い切る。

制服のまま、主人公のアパートに寄ることもしばしば。そこで幽霊のあやめとも仲良くなり……。

笹川早苗

22歳という若さで花屋の経営を努め上げる女性。フラワーアレンジメントの腕も相当なもの。写真は普段着。

仕事中はエプロン姿で店を切り盛りする。力仕事を手伝う主人公に、家族のような優しさで接してくれる。

夏休み特別プレゼント！

体験版＆ポスターをセットで10名に

暑い夏を涼しい物語（!?）で吹き飛ばそう！　このDC注目のアドベンチャー「まぼろし月夜」の体験版と、宣伝用ポスターをセットにして、10名の読者にプレゼントしちゃうぞ。欲しい人は、ハガキに住所・氏名・まぼろし月夜への期待の言葉・記事の感想などを添えて下のあて先まで送ってね！　待ってるよ!!





あて先：〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンクパブリッシング(株)ドリームキャストマガジン編集部「まぼろし月夜プレイしたい」係まで

あさみ・早苗・共通 6/28〜7/16までのストーリー

早苗とあさみ。この2人とのストーリーは、7/16までは同時に進行する。そのため、ここでは2人の物語を同時に紹介していこう。あさみの積極的なアタックとそれを見守る早苗の優しい眼差しに注目。

大人と子供、まったく違うタイプに翻弄されて!?

学校帰りにふと立ち寄った公園で、夕日を眺める早苗と出会う主人公。突然日常に入ってきた幽霊・あやめとの同居、ふとした誤解から南と気まずくなるなど、悩みを抱えていた主人公は、友達の話ということにして早苗にそれとなく打ち明けてみる。早苗は幽霊話を素直に信じ、70年も恋人を待っていたという幽霊に心から同情するのだった。早苗の「想いって、残るものなのね……」という意味ありげな言葉に、過去に何かあったのだろうかと主人公は疑問に思うのだった。

一方あさみは、主人公への想いを隠そうともせず、店に顔を出すたび積極的にアタックする。しかし、ことあるごとに子供扱いする早苗と主人公に、少なからず腹を立てているようだ。ある日主人公はバイト先でうっかりあやめのことを口にしたため、あさみはアパートに幽霊を見に来ると言い出す。その後南に憑依したあやめと外出先でも出会い、すっかりあさみとあやめは意気投合する。七夕前、晴れの日は外出できないあやめのために、あさみは逆さてるてる坊主を作り、笹に飾ってくれる。

早苗はあさみの誕生会をやろうと提案する。子供っぽいことを嫌うあさみだが、本音は嬉しかったようだ。だが、期末試験が終わった夜、あさみが帰ってこないという早苗からの電話が主人公宅に舞い込んでくる。



ことあるごとに主人公にまとわりつくあさみ。

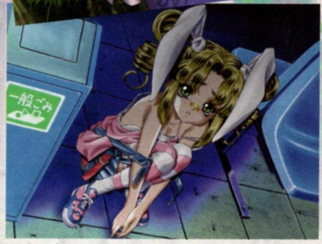




七夕飾りを学校で作ったあさみは、主人公宅にも飾ろうとわざわざ届けてくれるのだった。その気持ちが嬉しい。



誕生日のプレゼントに、主人公はデートをしようと約束する。約束の印に小指にリボンを巻いてもらって喜ぶあさみ。



過去に何かを感じさせる早苗と、生意気だがいじらしい部分も見せるあさみ。

あさみ編 7/25〜8/1

家出から数日はおとなしくしていたあさみ。しかし夏休みということもあり、すぐに調子が戻ってきた。

誕生日を迎え、ちょっと大人になった!?

理央の演劇の発表を見に、あさみと連れだって会場に来た主人公。そこには、いつも理央のことをライバル視していたあさみとは思えないほど、理央を素直に応援するあさみがいた。あさみが心を込めて作ったお守りを胸に、理央は堂々と舞台をやり遂げる。舞台の成功を会場外で喜んでいると、葉月や南が主人公のまわりに寄ってきた。主人公の小さな連れを見て、デートではないかとはやし立てる葉月たち。しかしあさみは怒りもせず、本当のデートはもっとロマンチックなところへ連れていってもらうんだと言い放つのだった。



ギュッと手をつなぎ、2人で演劇祭を見に来る。手に抱えている花束は理央へ。







冷やかされてもあさみは一向に動じない。誕生日の約束を覚えているのか、これは本番ではないと言い出す。

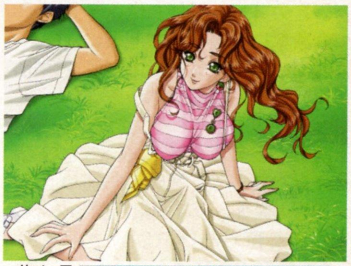
主人公がバイトをするため「苗」に来ると、早苗と商店街の世話役が話している場面に遭遇する。今回急きょ「苗」が夏祭りに出店することになったというのだ。祭当日、あやめのために浴衣を着てアパートに現れた南。いつものように南に憑依して、あやめは主人公と共に夜祭りに出かける。1日目はあやめと共に夜店を見物し、2日目はあさみとお祭りを楽しむことにした主人公。主人公は浴衣姿で現れたあさみにいつもとは違う少女らしさを感じながら、自分はあさみにとって何なんだろうか、あさみはもう大人なのか……、と思うのだった。

早苗編 7/22〜8/1

あさみの家出にショックを受けていた早苗。それ以外にも何か心配事があるのか、様子が変だ。

明るい笑顔の下に隠された悩みとは？

あさみから最近早苗の様子が変だと聞いた主人公は、落ち込み気味な早苗をリラックスさせようと「こども自然の国」へ誘う。早苗の様子が変なのは、お見合い話が持ち込まれたのが理由らしい。早苗としてはその気はなかったが、お見合い話が来た事実に動揺していたようだ。この1週間、疲れも手伝って注意力散漫だったと告げる。あさみの家出などもあり、気弱になっていたところへ持ち込まれた話だっただけに、主人公に励まされなければ結婚していたかもしれないという。それを聞いた主人公はほっとするのだった。

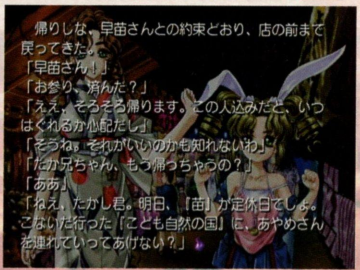




元気のない早苗を励まそうと、主人公は自然の国へ早苗を誘い、気分転換を図る。



急きょ決まった出店に、鉢植えを主力商品にした早苗。重い鉢植えを運ぶのに主人公は大活躍！



お祭りに出店することになった「苗」の手伝いをしに、主人公は早めに店に現れた。「苗」の主力商品はいろいろな鉢植えで、力仕事に主人公は大活躍する。浴衣姿にたすき掛けというスタイルの早苗にドギマギしながら、さし入れのジュースをもらう主人公だった。早苗も一息ついて隣に座った状況に、一瞬デートをしてる気分に。2日目はあやめを祭に連れてきた主人公。帰りしな、早苗と約束をしていた出店に寄ることにする。そこで早苗に、あやめを自然の国に連れていったらどうかとアドバイスされ、それもいいかと思う主人公だった。







虹色天使

完成度 **35%**

- ●ジャパンコーポレーション
- ●発売日未定●価格未定
- ●育成シミュレーション
- ●VM連動予定

メーカーから一言

VMとの連動では、プレイヤーと女の子でペットを育てるという内容を考えています。VMで育成したり、育成結果を２人で確認したり、戦闘にも参加できたりもするんですよ。

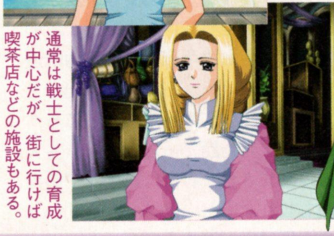
発表以来、久々に新情報がもたらされた「虹色天使」。今回は完成したばかりのバトルシーンを公開。もちろんDCの性能を駆使したポリゴンだ。

育成に戦いに恋愛にと大忙しの日々!?

この「虹色天使」は、７人の乙女を率いて魔物たちと戦い、最終的には魔女ミューレの打倒を目指す。ゲームの基幹はシミュレーションRPGだが、乙女たちを一人前の戦士にする“育成”、そして彼女たちとの“恋愛”も加わっており１本で多彩な要素が楽しめる。うまく育てあげれば、上の写真（左）のようなイベントシーンが見られることも。さらに、ビジュアルメモリを連動させる要素（ペットを育てるものらしい）も予定されているが、そちらは詳細が公開されるまでもう少し待ってほしい。



春夏秋冬それぞれの季節感を表現。乙女たちの衣装も豊富に用意。



通常は戦士としての育成が中心だが、街に行けば喫茶店などの施設もある。

魔女を倒せるのは７人の乙女のみ!!

２つの大陸と１つの島からなるこの世界は、大国ティランを中心に７カ国が均衡を保っていた。しかし、数百年の時を経て復活した魔女ミューレの力により、フィリウス帝国が奇禍にみまわれる。国交の深いクゥルン王国のエリク王は、その奇禍が世界中に広まるのを阻止すべく銀の騎士（主人公）を招聘した。そして戦士の素質を持つ７人の乙女の鍛錬を一任する。魔女は汚れなき乙女にしか倒せないという伝説を信じて……。



戦闘シーンはデフォルメキャラ＆ポリゴンで展開





主人公が育成した乙女たちは、ゲームの進行によって世界中の戦地に赴く。戦闘シーンはすべてポリゴンで表示。敵はおどろおどろしい異形ばかりだが、我らが乙女たちは２頭身のデフォルメキャラでけなげに戦うのだ。

直接攻撃



必殺技





たいていの敵は人間サイズだが、時にはとんでもなく巨大なのも。勝ち目はあるのか？

協力しての特殊攻撃も!!



そんな時は数人を協力させて特殊な攻撃を発動させる。エフェクトも派手になるぞ。



わたし、できちゃった！
やったぁー
やっぱ攻略本がないとね
ソフトバンク パブリッシング
攻略本キャンペーン'99
モデル：金田 恵理（プラチナ tel 03-5542-6152） Photo：中馬 一隆（ブルーストーン）
キャンペーン期間
1999年8月〜1999年9月末日（当日消印有効）
応募方法
攻略本表紙カバーにある応募券を攻略本同梱の『愛読者アンケート葉書』に貼付け、弊社宛てにお送りください、上記商品が抽選で当たります。
なお、アンケートの内容は抽選とは関係しません。正確に記入してください。
対象商品
攻略本表紙カバーに応募券の付いた弊社書籍全て
SDガンダムGGENERATION-0ナビゲーションガイド(仮)8月下旬発売予定/
ソウルキャリバー パーフェクトガイド（その他多数）
■雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。
■誠に申し訳ありませんが商品の指定はできません、当選者の発表は賞品の発送をもって発表に代えさせていただきます。
抽選・賞品発送は10月となります。
30 名様
ワンダースワン
300 名様
GAMESPOT 2ウェイバッグ
20 名様
ネオランガ トレーディングカード
1000 名様
NOW PRINTING
QUOカード（500円分）
※実際の商品とカラーが代わる恐れがございます。
SOFT BANK Publishing
ソフトバンク パブリッシング株式会社 TEL.03-5642-8100
国内最大級のゲーム総合サイト http://www.zdnet.co.jp/gamespot/



プロ野球チームをつくろう!

●セガ ●発売中(8月5日発売) ●5,800円 ●スポーツ育成シミュレーション ●通信、キーボード、VGAボックス対応

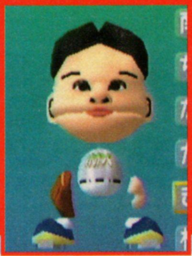
開発スタッフ裏・わ・ざ・わ・ざ 選手・育成法を大紹介!!

チーム育成も熱けりゃ、ネットワーク大会も熱い！　こんなに熱くなれるゲームを作った開発スタッフが、個人的なゲームの攻略法を教えてくれた。全12チーム、どんな必勝法が飛び出してくるか!?

野球への熱い想いを



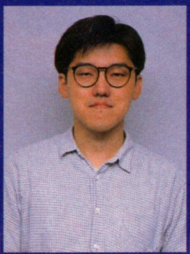
プランナー 北川慶明

オリックスの谷選手は足を鍛えて1番、巧打を鍛えて3番での起用がおすすめです。架空選手なら高村豪。Cランクで、一見役立たずですが、彼には隠された資質が……。育成法としては、正解がないゲームなので、あれこれ試してください。最初の10年間は、勝ち星が足りなくてもゲームオーバーにはならないので、あせらずに楽しんでください。

個人的なおすすめ球団は、阪急末期からのファンであるオリックスです。ゲームではイチローを入団させちゃうと年俸枠の関係でかなり辛いのですが、外すとこれまた辛い（というより寒い）。しかし、ベテランが頑張れるうちに戦力を整えれば、いい線いけると思います。

プログラマー 向井田和幸




横浜のポゾ選手は、ワリとお得な選手です。OBの稲尾和久投手も、スタミナがあり連投もできるので、最強の投手の1人ですね。私の担当した仕事は実況部分だったので、「試合を見る」で臨場感を味わってほしいですね。毎試合口出ししながら、監督気分を味わってください。プレイ時間が長くなっちゃいますけど。

現実のプロ野球では特にどこのファンということはありませんが、今年は話題性で阪神に興味がありますね。新庄選手、坪井選手、今岡選手あたりはいいですよ。「やきゅつく」では、新庄選手はピッチャーにコンバートですか（笑）？　セ・リーグの優勝は中日ですか？　投手陣がいいですからねぇ。巨人も追い上げているのでまだまだわかりませんが。阪神はとりあえず……。

プログラマー 堀田榮治




おすすめはダイエーの吉武投手と柴原選手ですね。「やきゅつく」はネットワークを介して複数人との対戦が可能ですから、ぜひ強いチームを作ってエントリーしてください。

現実のプロ野球は、なんと前半折り返してダイエーが1位！　去年の日ハムにならないように勝ってもらいたいな。

デザイナー 高橋良仁





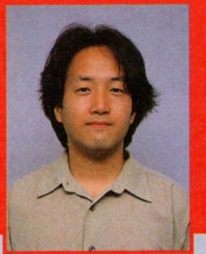
おすすめ選手は近鉄の中村選手と大村選手です。ゲームでは巨人に飽きたら近鉄で遊んでみてください。選手も粒揃いなんですよ、本当に。

個人的には近鉄ファンなのですが、今年のセは中日、パは西武が優勝でしょう。近鉄の優勝はないかな……。

感じてください



サウンド 中川輝彦





巨人の外野3人（高橋選手、清水選手、松井選手）がおすすめです。SS版に比べて試合が充実しているので、本当に自分が采配している気分になれます。いつもテレビの前でウンチクをたれてしまう方には、監督の気持ちが身にしみてわかると思います。もちろんお任せもできますが、試合を通して選手の能力を把握していくうちに、新人の発掘もしっかりやろう、年俸交渉も成績をみて悩もう、FAで戦力補強するのに金が必要だからサイドビジネスもしっかりしよう……といった具合に、自然に野球と経営がつながって楽しいと思います。強いチームをつくるには……、僕自身なかなかうまくいきませんが、若手有望選手は、たとえ年俸つり上げを要求されても絶対手放しちゃダメだと思います。それからテスト生にも、たまに掘り出し物がいると思うので、いろんなところに目を光らせておくことですね。

今年のプロ野球は、セ・リーグはジャイアンツが長嶋監督の読みどおりに優勝。最終的には選手層の厚さがものをいうのでは？

パ・リーグは西武とダイエーが最後まで競り合い、松坂選手の八面六臂の活躍により西武が僅差で優勝。世紀末にふさわしいON対決を期待していたおじさん方はがっかりするけど、日本シリーズはオールスターに引き続き松坂選手・上原選手対決に期待が……となるといいですね。そのうえ結果は第6戦までもつれこみ、マルチネス選手の奮起により巨人が日本一。優勝直前にはマルチネス選手は涙、清原選手は笑顔。なんて、ただの野球ファンです（笑）。

プランナー 馬場保仁



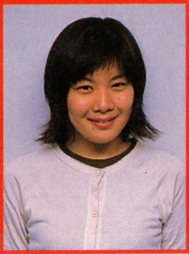


おすすめは千葉ロッテの酒井二塁手。守れる選手が個人的に好きなんです。現実同様、酒井選手も守備のユーティリティプレイヤーとしてコンバートさせれば、どこでも堅実に守ってくれます。同様に千葉ロッテ、サブロー選手もおすすめ。広島東洋カープの菊地原投手もいい。左の中継ぎから、ローテーションの谷間で獅子奮迅の活躍をしてくれます。というか、育て方にもよりますけど、私はそう育ててます。制球がやや伸びづらいですが、我慢して使い続ければきっと報いてくれますよ！　意外なところでは、アジア出身のCランク外人選手。名前は敢えてあげませんが、アジアのCランク外人選手の中には、我慢強く育て続ければ最終的にかなり成長する選手がいます。初期値はボロボロなので実際に育ててみないとわかりませんけどね。頑張って金の卵を探してみてください。

おすすめする「やきゅつく」の楽しみ方としては、できればトレードには頼らず、"育てる楽しさ"を満喫していただきたいですね（笑）。ぜひ自分なりの攻略法、遊び方のスタイルをもってチームを育てて、全国から1万人のライバルが集うネットワーク大会で腕を競っていただきたいです。我々開発スタッフが参加できないのが悔しいくらいに、豪華賞品が用意されていますしね！

今年のプロ野球についてですが、パ・リーグは混戦でしょう。最後までもつれると思います。今年はなんとか私のひいきチームであるマリーンズもAクラス入りを狙えそうなので、頑張ってほしいです。ホントはもちろん優勝してほしいですよ！　一応、謙虚に謙虚にということで……（笑）。

サウンド 南波真理子





おすすめ選手は架空の諸江選手です。サターン版でも優秀な選手でしたが、DC版でも女性選手の中では一番能力が高いです。私はサウンドを担当したのですが、エンディングのボーカル曲は必聴です。CDプレイヤーでも聴けますが、できれば頑張ってエンディングを見てほしいです。

「やきゅつく」開発者が語る日本一への近道はこれだ!!

「やきゅつく」を知り尽くした開発者だからこその、絶対安心確実に日本一になるためのコツを紹介。何年たってもいまだに最下位をさまようプレイヤーは、BBSよりまずはこちらを熟読せよ！

──選手を育成していくうえでのコツや、開発スタッフが勧めるチームのつくり方はありますか。

佐藤　これは個人的なやり方なんですけど、まず3月まで進んだら真っ先にミーティングルームでコーチのアドバイスを聞くんですよ。このアドバイスが結構重要で、2月のキャンプ中にしかできないスイッチヒッターへの転向や新球種取得の適正とかを教えてくれるんですね。で、隠れた才能を見出したらメモしておいて、次のキャンプで全部実施するんです。

──やはり、変化球は最初から覚えさせたほうがいいんですか。

佐藤　変化球は、覚えさせたらそこからさらにレベルを上げないといけませんよね。決め球にならないのに数だけ覚えさせても、単に打たれる球を増やすだけなので、おすすめでない限りは他のもっと有効な練習をさせたほうがいいいと思います。チェンジアップは覚えるか覚えないかだけで、速球派の投手が覚えると投球に幅が出て有利になるんですけど。

──村山さんの育成はどうですか。

村山　僕はつくろう選手をメインに置くんですよ。勝つためじゃなくて、いかに自分が楽しめるかということで。つくろう選手は、見た目が人間からどれだけ離れるかをコンセプトにして、鼻も耳もないかわいい選手を育ててます(笑)。育成方法としては、実際いろんなバランスがあるので、「これ」というのはないんですけど。ただし、ひとつだけ自分でコンセプトを決めるんです。たとえば「投手は豪速球派がいい」と決めたら、それだけを目指して、あまりメニューを変えずに練習させるんです。2月、3月、シーズン中と大きく3つに分けて、年間を通して育てるといいと思います。

また、コーチにも特徴があって、練習を設定しなくても勝手にメニューを組んでくれますよね。そのパターンがいくつかあるので、本格派投手を育てたいのに変化球ばかり覚えさせようとするコーチなら、さっさと交代したほうがいいでしょうね。その他にも練習を休ませやすいコーチやスパルタなコーチなどもいるんで、ケガの発生率とかが変わってきますし。

──コーチの年俸によってコメントも変わってくるんですか。

瀬川　変わりますね。コメントを求められても、自分の苦手な分野だと「わからない」っていう表現でごまかすとか。もちろん年俸が安いコーチでも、素質のないものをあるとは言いませんけど。

村山　二軍をうまく使うことです。とにかく新人は22歳ぐらいまで、ずっと二軍に置いておくんです。巧打力や変化球といった技術的な部分以外は、すごい勢いで伸びるんですよ。そこで十分成長したら、今度は一軍で技術部分を徹底的に磨くといいかもしれません。

人事に関しては、僕はトレードはあまりしないんですけど、新人架空選手を集めて作ったチームで周囲の野球に詳しいスタッフに勝負を挑んだんです。そうしたら集めた選手が、じつはほとんどOB選手だったことがありました（笑）。

佐藤　18歳なのにヒゲ面なんだから、見た目でわかるでしょ（笑）。

村山　いや、顔が若い選手もいたから（笑）。今は王貞治さんが監督を引退したので、現役として復活するのを探し回ってます。

イベント関係で、つくろう選手が登場するのがかわいいんです

ポイント

キャンプ地練習はズバリ チャンスとピンチ

せっかく高いお金を出してキャンプに行っても、キャンプ地固有の練習をしないのはもったいない。そこで佐藤氏におすすめのキャンプ地練習を尋ねると……。「ズバリ、チャンスとピンチですね」との答えが。「ようはキャンプ地でしかできない練習をさせるということですね。もちろんキャンプ中も練習器具の効果はあるんですが、1年目は2月のキャンプ以降にしか買えない。ですから最初のキャンプではチャンスや新球種、スイッチとか、練習器具の効果に関係のない部分を伸ばして、巧打や長打のようなシーズン中でもできる練習は2年目以降に、練習器具を揃えた状態でケガをするまでやらせるほうが効率がいいんです（笑）。1年目の練習で結構差がつくと思うんですよ」また、1年目は選べないが、前年度日本一の成績を残すと行けるようになるインドのキャンプ地練習"ヨガ"は、精神力、技術系に効果があるのでおすすめだとか。シーズン中はおろそかになりがちな部分だけに、ここで一気に成長させたい。



インドのキャンプ地練習は精神力に効果絶大。



1カ月の練習で一気に1ランク上昇することも。



どんなに弱くて観客が入らなくても日ハムでのプレイはポリシー。おすすめ選手ももちろん西浦選手と金村選手。

デザイナー **佐藤勝彦**

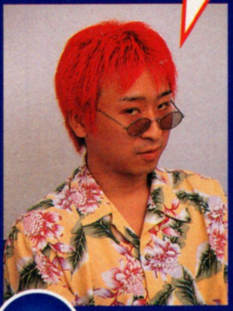
ポイント

あたり前だが試合は勝ちにいけ！

試合に勝つことは大事だ。あまり連敗が続くと選手たちの士気に関わるからだ。そこで試合に負けることによってたまる不満のアレコレについて村山氏に聞いた。「明らかに自分たちより格下のチームに負けると不満がたまるんですよ。負けるときも4連敗以上したり、完封負けとか逆転負けをするとさらにたまります。逆にサヨナラ勝ちしたり完封勝ちをすればやる気が上がるんですけど。不満を解消するには、試合に出場させればいいです。スタメンを固定しちゃうと、補欠はずっと補欠になりがちなので、試合に介入して選手交代をしてあげてください。口出しが面倒なら、好打拙守のスタメンで始めると、中盤ぐらいで監督が守備固めのために選手を交代してくれたりするので、まんべんなく不満が解消されます」やはりチームが弱いうちは積極的に口出ししたほうがよさそうだ。

気になるリセット制裁については「内部的にはリセットをカウントしてます」と自信あり気な笑みを浮かべた。やっぱり何かある!?

リセッターには制裁を!!



開発がひと段落して「シーマン」にハマる予定だとか。写真の目つきはシーマン仕様で、本当はとってもいい人です。

プログラマー **村山健司**

連敗しすぎると……



不満のせいで練習にも身が入らない選手たち。FA宣言する心配もあるし。

ポイント

即席補強は外国人選手で

年俸が480万円の選手ばかりを集めてのプレイを楽しんだ瀬川氏だが、当然それらの選手だけで日本一になったわけではない。優勝までにはさぞ巧みな人事手腕が発揮されたことだろうと思い、秘訣をお聞きした。「1年目は練習器具を買って、余った経営資金で外国人選手を入れて弱いポジションを補強していったんです。探索地域でおすすめなのはアジアです。ここには年俸が安いBクラス、Cクラスでも、かなりの実力を秘めた選手が多いんです。オジサンでもその年はかなり活躍する選手もいますし」実際、編集部でのプレイでも、アジアは他地域に比べて安くていい選手がゴロゴロしていることがわかった。特に若手がおすすめで、スカウトの評価を気にせず契約してみると、じつは金の卵だったということもあるぞ。スカウトの起用については「海外スカウトはスタートからしばらくは代えなくていいと思います。せっかく年俸の高いスカウトに代えてSクラスの選手を見つけても、契約金が何十億円とかかってしまいますからね」まあ、最初からいるスカウトでもBクラスの選手は十分見つけてくれるので、テコ入れするなら国内スカウトからということだ。シーズン後の入団テストについては「そこそこ実力があるんだけど衰え始めた選手がほとんどなんで、わらしべ長者みたいにトレードで付け足していってチームを若返らせればベストですね。そのぶん不満はたまりますけど」とのこと。どちらを選ぶかはプレイヤー次第だ。たまに若手もいるので、案外狙い目かも？


おすすめ選手は架空の九重海山。今年のプロ野球はいろいろありそうなストーブリーグに期待。

ディレクター 瀬川隆哉


年俸が安く1年目でも手が届く選手が多いアジア。


評価Aのこの選手は本塁打王にも輝いた。

入団テストも


シーズン後の入団テストもたまに掘り出し物が。

よ。ミーティングルームで人間離れした選手同士が相談してたりして。わざと選手に適度な不満をためさせて、契約更改のときに不満を言ってきたら「よし、お前は年俸上げてやろう」とか（笑）。

瀬川　そんな遊び方してるの、村山だけだよ（笑）。

──チームが弱いと選手の不満がたまりますよね。でも試合に勝ちたくても勝てないし、観客も入らないからお金も入らなくて困っているんですけど。

村山　だから初年度は、練習器具よりもサイドビジネスに投資するんですよ。僕の場合はグッズショップより先にテーマパークを建てますね。そうすると毎月数千万円入ってくるんで、ちょっと大胆にお金を使えるようになります。それからポイントとしては球場の増築。増築してチケット料を下げると、ちょっとだけ儲かるようになります。さらにお金を貯めて大型ビジョンを設置します。そうするとちょっとだけ観客が多くなるんで。意外と思い付かないようなことで、お金が入ってきますよ。

佐藤　大型ビジョンって10億円だよね。買えないよ（笑）。

村山　そのためにまず増築して、グッズもこまめに開発して、ちゃんと売りに出していればお金が入ってくるので大丈夫です。

佐藤　練習器具買ってる？

村山　買ってませんよ（笑）。育成は2年目から。その辺は好みもあるでしょうけど。不満というのは自分より強いはずのチームに負けてもあまりたまらないので、初年度は最下位にならなければいいくらいの気持ちで割り切っちゃって、お金を稼ぐのもいいと思いますよ。

──3年後ぐらいに優勝を目指すような、長い目で見る育て方なら“ハツラツ若手”ですか。

瀬川　基本的にはそうでしょうね。歳をとっても活躍するおじさんも結構いますけど。日本人だと片岡選手とか田中幸雄選手とか。でも困るのは、衰えてきたのに引退するって言わない選手（笑）。

佐藤　それショックだよね。実は自主的に引退した選手に対しては、周りの選手の不満が上がることはないんですよ。ですから、もし引退させるつもりだった選手が引退しなかった場合は、年俸をガクッと落として自主退団を迫るというやり方もあります（笑）。

──では、瀬川さんのおすすめ育成法はどうでしょうか。

瀬川　僕はいろいろなチームでプレイしてるんですけど、基本的に若くていい選手でスタートして、8億円で練習器具とグッズショップを買ったら、残りは外国人選手で弱点を埋めていって、3年目ぐらいで優勝を目指すのが一番無理なく楽しめると思います。一番面白かったのは、全員年俸が480万の選手で始めたときですね。1年目が1勝134敗で、そこからだんだん勝ち星が多くなっていって、5年目でやっと優勝しました。チームがどん底からはい上がっていくのが楽しいんですよ。

──年間1勝では、選手が暴動を起こしそうですね。

瀬川　そうですね。年俸が高いし、人は減っていくし、施設は何も増えないしって感じで、その逆境を乗り越えながらのプレイを楽しんでいたんですけど（笑）。普通にプレイしても、初年度は最下位になる場合が多いみたいですけど、やり方次第では1年目でも4位くらいにはなれるんですよ。

──では最後に、「やきゅつく」で育てたチームで対戦ができる「あそぼう」の近況を教えてください。

村山　「やきゅつく」の青に対して、「あそぼう」はベースカラーが赤になるんで髪も赤くしてみました（笑）。

佐藤　パッケージデザインは僕の仕事なんですけど、「やきゅつく」と「あそぼう」のパッケージが両方揃ったときに「ああ、なるほど」と思えるような仕掛けがあるので取っておいてくださいね。

瀬川　「あそぼう」だけでも十分楽しいんですけど、「やきゅつく」を持っていると、そこで育てたチームを使ってアクション野球ゲームが遊べるので、楽しさの幅が広がると思います。新情報はもう少しお待ちください。


「やきゅつく」が終わってちょっと一息の3人。「やっとドリームキャストで遊べる」と喜んでいた。

やきゅつくトーナメント大会
ドリマガ杯開催

史上初の1万人ネットワーク対戦にはもう参加した？　ドリマガでも豪華賞品を用意して大々的に大会を開催するぞ!!　レギュレーションは「20年目3月1週前半までのデータであること」と「DHなし」の2点だ。優勝者にはお好きなDCソフト5本とVM5個をプレゼント!!　応募は「やきゅつく」ホームページ上で以下の期間中受け付けている。参加方法をよく読んで奮って応募してくれ!!

募集期間は8月23日(月)～9月5日(日)

ゲーム序盤のトレードはこの選手が狙い目!!

スタート時の選手編成では、資金に制限があるため思いどおりの選手を揃えられない場合が多いだろう。そこでトレードで補強していく際に便利な、選手を紹介していくぞ。ここではトレード成立後も数年はチームのために活躍してくれる、30歳以下の若手現役選手をピックアップする。相手がSクラスの看板選手でも、2対1や3対2など、選手の組み合わせを工夫することで成功の確率はぐんとアップするのだ。いろいろ試してみよう。ちなみに、スカウトの年俸によって変わってくるのは、探索したときにいい選手を発見できる確率。トレードの成否コメントでウソをつくことはないので、たとえ年俸0万円のスカウトの言葉でも信用していいぞ。



野手編

若手野手をピックアップしたのがこのリスト。左から名前、年齢、打席、守備位置、備考となっている。トレードで注意すべきことは、長年チームに貢献してきた選手を放出してしまうと、周りの選手の不満値が上昇することだ。弱点を埋めてくれそうな選手をピンポイントで獲得せよ。

ベイスターズ	年齢	打席	守備	備考
谷繁 元信	29	右	C	肩A,CリードA,捕球力A,捕守A
ポゾ	26	右	3B	
進藤 達哉	29	右	3B	三塁守備A
石井 琢朗	29	左	SS	走力A,肩A,盗塁A,選球眼A,チャンスA,三守A,遊守A
万永 貴司	27	右	3B	
鈴木 尚典	27	左	O	右巧打A,選球眼A
波留 敏夫	29	右	O	捕球力A,外守A
佐伯 貴弘	29	左	O	
井上 純	29	左	O	
石井 義人	21	左	3B	
古木 克明	19	左	3B	
ドラゴンズ				
筒井 壮	25	右	O	
福留 孝介	22	左	SS	
李 鍾範	29	右	O	盗塁A
井上 一樹	28	左	O	
山口 幸司	29	右	O	
益田 大介	26	左	O	
大西 崇之	28	右	O	盗塁A
鈴木 郁洋	24	右	C	
神野 純一	29	右	3B	
井端 弘和	24	右	SS	
鳥越 裕介	28	右	1B	
種田 仁	28	右	SS	
幕田 賢治	21	右	O	
ジャイアンツ				
小田 幸平	22	右	C	
仁志 敏久	28	右	2B	二守A
元木 大介	28	右	3B	チャンスA
二岡 智宏	23	右	SS	
清水 隆行	26	左	O	
松井 秀喜	25	左	O	長打A,肩A
高橋 由伸	24	左	O	肩A,外守A
川中 基嗣	26	左	SS	
大野 倫	26	右	O	
斉藤 宜之	23	左	O	
スワローズ				
岩村 明憲	20	左	1B	
度会 博文	27	右	3B	
宮本 慎也	29	右	SS	捕球力A,遊守A
城石 憲之	26	右	SS	
真中 満	28	左	O	
稲葉 篤紀	27	左	O	
副島 孔太	25	左	O	
ペタジーニ	28	左	1B	
三木 肇	22	右	SS	
スミス	29	右	O	
高梨 利洋	25	右	3B	
カープ				
ディアス	28	右	2B	
福地 寿樹	24	右	2B	
兵動 秀治	20	右	2B	
江藤 智	29	右	3B	
前田 智徳	28	左	O	右巧打A,肩A,選球眼A,チャンスA,外守A
木村 拓也	27	両	O	
浅井 樹	28	左	O	
小畑 幸司	26	右	C	
野々垣 武志	28	右	2B	
新井 貴浩	22	右	3B	
東出 輝裕	19	左	SS	
朝山 東洋	23	右	O	
森笠 繁	23	両	O	
タイガース				
今岡 誠	25	右	SS	
新庄 剛志	27	右	O	肩A,捕球力A,外守A
坪井 智哉	25	左	O	右巧打A,選球眼A
濱中 治	21	右	3B	
塩谷 和彦	25	右	3B	
中谷 仁	20	右	C	
北川 博敏	27	右	C	
田中 秀太	22	左	3B	
星野 修	29	左	SS	
高波 文一	24	右	O	
吉田 浩	28	左	O	
ライオンズ				
和田 一浩	27	右	C	
高木 大成	26	左	1B	盗塁A,一守A
高木 浩之	27	左	2B	バントA
鈴木 健	29	左	3B	
松井 稼頭央	24	両	SS	走力A,肩A,盗塁A,捕球力A,遊守A
大友 進	25	左	O	外守A
小関 竜也	23	左	O	
垣内 哲也	29	右	O	
柴田 博之	23	左	O	
ファイターズ				
野口 寿浩	28	右	C	肩A,CリードA,捕守A
田口 昌徳	29	右	C	
小笠原 道大	26	左	1B	
金子 誠	24	右	2B	二守A
フランクリン	27	両	O	
井出 竜也	28	右	O	走力A,盗塁A,外守A
西浦 克拓	25	右	O	
橋上 秀樹	34	右	O	
ウィルソン	29	左	O	長打A,チャンスA
上田 佳範	26	左	O	肩A
中村 豊	26	右	O	
荒井 昭吾	27	左	2B	
阿久根 鋼吉	25	左	2B	
古城 茂幸	23	左	SS	
根本 隆輝	26	左	3B	
石本 努	26	両	O	
ブルーウェーブ				
日高 剛	22	左	C	
佐竹 学	25	右	3B	
塩崎 真	26	右	SS	
谷 佳知	26	右	O	
イチロー	26	左	O	右巧打A,左巧打A,肩,盗塁A,選球眼,チャンスA,外守A
嘉勢 敏弘	23	左	O	
高橋 信夫	27	左	C	
相川 良太	22	右	SS	
福留 宏紀	24	右	2B	
松元 秀一郎	27	左	O	
田中 雅興	22	左	O	
ホークス				
城島 健司	23	右	C	捕守A
内之倉 隆志	27	右	C	
松中 信彦	26	右	1B	
小久保 裕紀	28	右	1B	
新里 紹也	27	右	3B	
井口 忠仁	25	右	SS	肩A,捕球力A,遊守A
村松 有人	27	右	O	走力A,盗塁A
柴原 洋	25	右	O	外守A
河野 亮	28	右	SS	
本間 満	27	右	SS	
吉本 亮	19	右	SS	
出口 雄大	28	右	O	
森山 一人	26	右	O	
バファローズ				
的山 哲也	29	右	C	肩A
礒部 公一	25	右	C	
吉岡 雄二	28	右	1B	
中村 紀洋	26	右	3B	長打A
武藤 孝司	26	左	SS	バントA
大村 直之	23	左	O	力A,肩A,盗塁A,捕球力A,外守A
衣川 幸夫	25	左	C	
高須 洋介	23	右	2B	
藤立 次郎	28	右	O	
マリーンズ				
清水 将海	24	右	C	肩A
吉鶴 憲治	28	右	C	
福浦 和也	24	左	1B	
酒井 忠晴	29	右	2B	二守A
松本 尚樹	29	左	2B	
小坂 誠	26	左	SS	走力A,肩A,バントA,盗塁A,捕球力A,遊守A
大塚 明	24	右	C	
椎木 匠	28	左	C	
澤井 良輔	21	左	3B	
立川 隆史	24	右	O	
ブレイディー	28	左	O	
サブロー	23	右	O	
山本 保司	27	右	1B	

投手編

30歳以下の若手投手編。投球スタミナと回復力は練習によって変化しない固定能力だ。投球スタミナに優れる投手は、おおむね体力が伸びやすい傾向があるので先発に、回復力のある選手は１球ごとの体力消耗が少ないので、ピンチに強くして中継ぎ、抑えを任せるといいだろう。

ベイスターズ	利腕	年齢	球速	備考
斎藤 隆	右	29	148	球威A,投球スタミナS
三浦 大輔	右	26	144	投球スタミナS
川村 丈夫	右	27	147	投球スタミナS
戸叶 尚	右	24	146	投球スタミナS
福盛 和男	右	23	142	投球スタミナS
矢野 英司	右	23	150	投球スタミナS
関口 伊織	左	28	144	
島田 直也	右	29	143	
横山 道哉	右	22	145	回復力A
河原 隆一	左	28	143	
森中 聖雄	左	25	140	
神田 大介	右	21	150	
米 正秀	右	27	141	
谷口 邦幸	右	20	144	

ドラゴンズ				
野口 茂樹	左	25	145	投球スタミナS
川上 憲伸	右	24	145	投球スタミナS
門倉 健	右	26	145	球威A,投球スタミナS
今中 慎二	左	28	143	投球スタミナS
正津 英志	右	27	143	投球スタミナS
大塔 正明	右	26	149	投球スタミナA
山田 洋	右	26	144	投球スタミナA
前田 幸長	左	29	142	
サムソン	左	28	145	
岩瀬 仁紀	左	25	142	投球スタミナA
遠藤 政隆	右	27	144	
島崎 毅	右	32	138	
日笠 雅人	左	29	142	
佐藤 康幸	左	27	139	
鶴田 泰	右	29	142	投球スタミナS

ジャイアンツ				
趙 成珉	右	26	152	投球スタミナS
入来 祐作	右	27	148	投球スタミナA
上原 浩治	右	24	152	投球スタミナS
小野 仁	左	23	145	投球スタミナS
三沢 興一	右	25	145	投球スタミナA
岡島 秀樹	左	24	142	投球スタミナS
西山 一宇	右	29	151	
平松 一宏	左	25	143	
ホセ	右	27	142	投球スタミナA
柏田 貴史	左	28	135	回復力A
河原 純一	右	26	143	投球スタミナA
木村 龍治	右	29	145	

スワローズ				
石井 一久	左	26	152	球威A,投球スタミナS
川崎 憲次郎	右	28	150	投球スタミナS
伊藤 智仁	右	29	148	投球スタミナS
北川 哲也	右	26	141	投球スタミナS
山部 太	左	28	144	投球スタミナA
山本 樹	左	29	148	
五十嵐 亮太	右	20	151	回復力A
宮出 隆自	右	22	143	投球スタミナA
石堂 克利	左	19	144	
アキラ	左	21	140	
ハッカミー	左	29	137	投球スタミナS
三上 真司	右	20	144	
石井 弘寿	左	22	148	

カープ				
ミンチー	右	30	142	投球スタミナS
山内 泰幸	右	26	141	投球スタミナS
澤崎 俊和	右	25	144	投球スタミナS
横山 竜士	右	23	146	
黒田 博樹	右	24	146	投球スタミナA
田中 由基	左	24	143	投球スタミナA
菊地原 毅	左	24	143	投球スタミナA
玉木 重雄	右	28	145	回復力A
小林 幹英	右	25	145	回復力A
長谷川 昌幸	右	22	144	
遠藤 竜志	右	23	144	
広池 浩司	左	26	142	投球スタミナA
河野 昌人	右	21	144	
吉年 滝徳	左	22	145	
小林 敦司	右	27	140	
山崎 健	右	27	140	投球スタミナA
山田 喜久夫	左	28	140	

タイガース				
中込 伸	右	29	141	投球スタミナS
井上 貴朗	右	24	144	投球スタミナS
メイ	左	27	142	投球スタミナS
竹内 昌也	右	28	142	回復力A
藤川 球児	右	19	145	投球スタミナS
山崎 一玄	右	27	143	投球スタミナA
舩木 聖士	右	26	150	投球スタミナA
福原 忍	右	23	145	
中ノ瀬 幸泰	右	27	139	
井川 慶	左	20	142	投球スタミナS

ライオンズ				
西口 文也	右	27	153	投球スタミナS
石井 貴	右	28	152	球威A,投球スタミナS
豊田 清	右	28	141	投球スタミナS
松坂 大輔	右	19	155	投球スタミナS
土肥 義弘	左	23	140	
森 慎二	右	25	151	回復力A
芝崎 和広	右	28	142	
谷中 真二	右	26	143	
寺本 比呂文	右	26	143	
安藤 正則	右	24	144	
星野 智樹	左	22	147	投球スタミナA

ファイターズ				
岩本 ツトム	右	28	147	投球スタミナS
関根 裕之	右	28	144	投球スタミナS
金村 暁	右	23	144	投球スタミナS
ウィッテム	右	27	148	投球スタミナS
今関 勝一	右	28	144	投球スタミナS
矢野 諭	右	21	146	投球スタミナS
沼田 浩	右	26	144	投球スタミナS
建山 義紀	右	24	144	投球スタミナS
黒木 潤司	右	25	150	回復力A
高橋 憲幸	右	28	140	
生駒 雅紀	右	24	144	
厚沢 和幸	左	27	141	投球スタミナS
今井 圭吾	右	25	142	
山原 和敏	右	29	147	
清水 章夫	左	24	145	投球スタミナS
櫻井 幸博	右	23	142	投球スタミナS

ブルーウェーブ				
小林 宏	右	29	148	投球スタミナS
川越 英隆	右	26	145	投球スタミナS
高橋 功一	右	28	144	投球スタミナS
鈴木 平	右	29	145	
カズ	右	24	150	
平井 正史	右	24	151	
ウィン	右	29	150	
杉本 友	右	26	146	投球スタミナS
牧野 塁	右	25	150	回復力A
丸尾 英司	右	27	140	投球スタミナA
徳元 敏	右	23	141	
川口 知哉	左	20	144	投球スタミナA

ホークス				
吉武 真太郎	右	24	144	投球スタミナS
ヒデカズ	右	28	142	投球スタミナS
松 修康	左	23	146	投球スタミナS
佐久本 昌広	左	25	141	投球スタミナS
篠原 貴行	左	23	145	
倉野 信次	右	25	144	
岡本 克道	右	26	145	回復力A
斉藤 貢	左	29	142	回復力A
土井 雅弘	左	27	143	
星野 順治	右	25	135	投球スタミナS
永井 智浩	右	24	146	投球スタミナS

バファローズ				
岡本 晃	右	26	146	投球スタミナS
真木 将樹	左	23	146	投球スタミナS
赤堀 元之	右	29	149	球威A,投球スタミナA
宇高 伸次	右	23	144	投球スタミナS
酒井 弘樹	右	28	149	回復力A
大塚 晶文	右	27	147	回復力A
前川 克彦	左	21	144	投球スタミナA
石毛 博史	右	29	147	回復力A
バルデス	右	28	148	回復力A
品田 操士	右	26	145	
谷内 聖樹	左	27	144	
ユウキ	右	20	144	投球スタミナS

マリーンズ				
黒木 知宏	右	26	148	投球スタミナS
後藤 利幸	右	28	144	投球スタミナS
藪田 安彦	右	26	144	投球スタミナS
クロフォード	左	29	141	投球スタミナS
小林 雅英	右	25	150	投球スタミナS
藤田 宗一	左	27	143	回復力A
礒 恒之	右	24	147	
川井 貴志	左	23	143	投球スタミナA
寺本 四郎	左	19	143	投球スタミナS
干場 崇永	右	27	144	
竹清 剛治	右	25	145	
川俣 浩明	右	27	144	
小林 宏之	右	21	144	



ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999

●SNK●発売中(6月24日発売)●5,800円●格闘アクション●1〜2人プレイ●ネオジオポケット連動(KOF R-2)

キャラクター別ワンポイント攻略第5回&カウンターと特殊技について

キャラクター別ワンポイント攻略も残すところ2回となった今回は、'97スペシャルチーム、八神チーム、おやじチームの基本戦術を解説していこう。また、システム解析のフォローとして、カウンターと特殊技についても詳しく述べておくので、戦いに役立ててほしい。

カウンターの定義と効用

特定のモーション中に攻撃をヒットさせることで生じる、カウンターという現象。本作でのカウンターとは、特殊技(方向ボタン+攻撃ボタン)、必殺技、超必殺技及び、パワーMAX時の通常技とダッシュ(ADV)の各モーション中に攻撃を受けることで発生する。

カウンターが生じると、カウンターヒットさせた技そのものの威力が上がり、ダメージが増加する。また、カウンターを取られた側は、技の食らい判定を残したまま吹き飛ぶため、追い打ち攻撃の格好の的となる。通常技でカウンターを取った場合、ダメージも吹き飛ぶ距離も小さく、追い打ちの効果は小さいが、必殺技やふっ飛ばし攻撃でのカウンターは、驚異の追撃連続技が可能になるケースが多いのが特徴だ。

この状態の時に攻撃を受けるとカウンターになるッ!

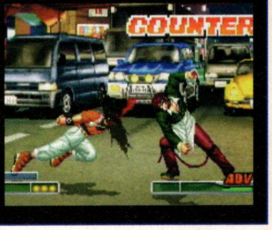
●特殊技
●必殺技
●超必殺技

パワーMAX時

●通常技
●ダッシュ(アドヴァンスト)



ボタン押しっぱなしで、攻撃の発生タイミングを変えられる技は要注意。押しっぱなしの状態も技のモーションと認識されるので、カウンターになる。



パワーMAX時は特に注意が必要。通常技のモーション中もカウンターになるうえ、ADVのダッシュに攻撃を受けてもカウンターになる。

ダメージ増加



必殺技がカウンターヒットした場合、技によってはダメージが2倍近くになるものもある。

空中追い打ち可能



ふっ飛ばし攻撃がカウンターヒットすれば、キャンセル必殺技が空中で連続ヒットしたりする。

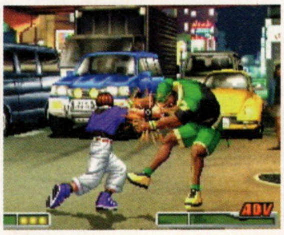
普段は連続技にならないような技も……

カウンター必殺技でも、技自体の硬直のため、画面端以外での追撃は難しい。主に、カウンターふっ飛ばし攻撃(キャンセル)から狙う。



特殊技の有効利用

方向ボタン+ボタンで出せる特殊技は、大きく分けて4種類ある。キャンセル可能(一部例外あり)な上段技、キャンセル不可能な中段技と下段技、そして、空中専用の技。ここでは、それらの技の使い分け(空中技はキャラ別攻略を参照)と、中段判定技の性質を変える「通常技キャンセル」について解説する。



キャンセルして必殺技につなぎ、牽制や連続技の中継ぎに使う。



下段ガードを崩せるので、ラッシュの合間や起き攻めに狙う。



リーチの長いスライディング系が多く、中間距離から奇襲的に。

通常技キャンセル

特殊技は、必殺技と同様に通常技をキャンセルして出すことが可能だが、これにより性質の変化する特殊技が存在する。それは、キャンセル不可能な中段技のことで、通常技キャンセルで出した場合、キャンセル可能な上段技へと変化してしまう。そのため、下段ガードを崩すことはできなくなるが、連続技の中継ぎや固めに使えるようになるので、攻撃の幅を広げられる。



中段特殊技は技が出るまでが遅いので、次の必殺技につなぎやすい。

通常技を遅めにキャンセルすれば……



キャンセルタイミングを遅らす(ディレイ)と、特性を残すことが可能。

THE KING OF FIGHTERS '99

チーム別戦術指南 FILE #09

'97スペシャルチーム

格闘スタイル
山崎竜二：我流喧嘩殺法
ブルー・マリー：コマンドサンボ
ビリー・カーン：棒術

山崎竜二 RYUJI YAMAZAKI

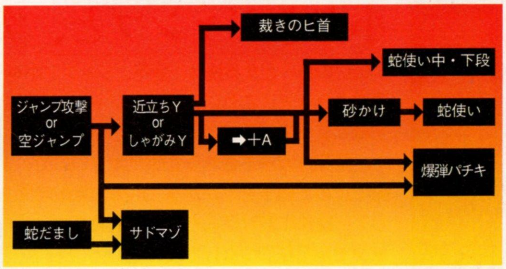


蛇使いを使った待ち戦法で相手をじらす

中〜遠距離で、蛇使い・中段を起点に戦いを組み立てる。ひたすら蛇使い・中段を放ち、相手のダッシュや小、中ジャンプ、通常技をつぶしていく。時折、ボタンタメで様子をうかがい、前転で近づいてくる相手にはＢボタンで蛇使いをキャンセル（蛇だまし）し、爆弾パチキやドリル、連続技を決めよう。対空には蛇使い・上段やサドマゾを使え。

こちらから攻めるには？
ダメージは少ないが、リーチの長いＡを使って跳び込む。また、垂直昇りジャンプ中に出せば下段ガードも崩せる。中距離での牽制に遠立ちＢも使っていこう。

基本戦術フローチャート



VS CPU戦アドバイス
蛇使いをガードさせる、あるいはボタンタメで待つと、前転、跳び込み、必殺技のいずれかの行動を誘える。それぞれ、蛇使い・中段、上段、蛇だましで対処し、CPUの行動の隙に攻撃を入れる。また、画面端でバックジャンプＡで待つ戦法も。

連続技

ジャンプＡ→近距離立ちＹ→➡＋Ｘ→蛇使い・中段



ジャンプＡを深めに当て、近立ちＹにつなぐ。➡＋Ｘは、近立ちＹを早めにキャンセルしないとつながらない。

ブルー・マリー BLUE MARY

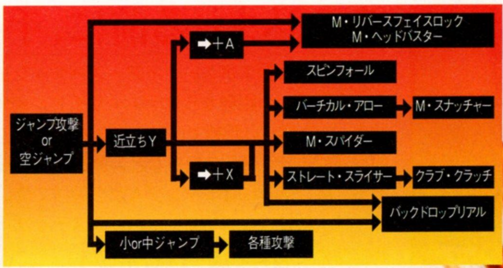


隙を見て遠距離から一気に近づき、得意の接近戦へ

遠立ちＡや➡＋Ａで牽制しながら中〜遠距離をうろつき、相手の動きを見てM・スパイダーや中ジャンプＢで接近戦に持ち込む。中ジャンプＢのあとは、近立ちＹ→➡＋Ｘ→バックドロップ・リアル（or超必殺技）を狙う。近立ちＹや➡＋ＸをキャンセルしてのM・スパイダーor弱スピンフォール、遠間からの奇襲ストレート・スライサーも効果的。

使える特殊技あれこれ
通常技キャンセルで、固めや連続技に使える中段技の➡＋Ｘと下段技の➡＋Ａ。➡＋Ａは、相手の下段技をスカして攻められる。↘＋Ａは意外と強力な対空技だ。

基本戦術フローチャート



VS CPU戦アドバイス
対人戦と同じように、ジャンプＢからの連続技狙いで跳び込む。距離を測ってM・スパイダーを放つのもいい。また、ストレート・スライサーの先端を当て（または空振りで）、前転や反撃を誘って迎撃する戦法もあるが、失敗すると痛い。

連続技

ジャンプＢ→近距離立ちＹ（２段目）→➡＋Ｘ→バックドロップ・リアル



お手軽かつ、基本的な連続技。ストックがあるなら、最後はM・タイフーンやM・スプラッシュローズにしよう。

ビリー・カーン BILLY KANE

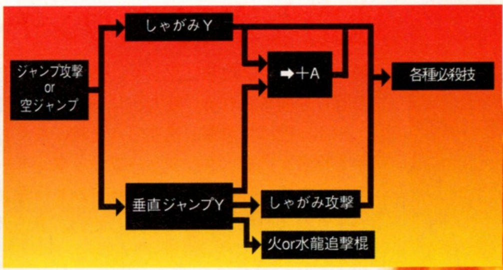


普段は距離を保ち、チャンスにはめくり狙いで跳び込め！

リーチの長さを生かし、三節棍中段打ちやしゃがみＸ、遠立ちＹ、垂直ジャンプＸなどの技で中間距離から攻める。➡＋Ｘは、相手の下段技をかわせて判定も強いので、ダッシュよりもこの技で接近し、遠立ちＸや強襲飛翔棍で固める。また、驚異的なリーチのジャンプＹで跳び込み、続けて中、大ジャンプＢでめくりからの連続技も狙っていく。

強襲飛翔棍を使え！
強襲飛翔棍が出かかりにヒットしたら、前方ジャンプＹなどで追撃を。画面端＆カウンターなら、超火炎旋風棍でKOだ。遠立ちＸキャンセルでめくりも可能。

基本戦術フローチャート



VS CPU戦アドバイス
三節棍中段打ち→火炎三節棍中段打ちを軸に、前転やジャンプでかわされるようなら、➡＋Ｘやジャンプ Y も使って押していく。消極的だが、画面端で待ち続け、隙の大きい攻撃をガードしたあとにしゃがみＹからの連続技を狙う手もある。

連続技

ジャンプＹ→近距離立ちＹ→三節棍中段打ち→火炎三節棍中段打ち



火炎三節棍中段打ちは、ヒット確認してからでも間に合うので、ダウンを奪うために必ず決めよう。

※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。
※VS CPU戦アドバイスは、難易度3：NORMALで、ラスボスのオメガ・ルガール直前の６回戦までを総合的に試したものです（編集部調べ）。
<略記号>近：近距離、遠：遠距離、Ｘ：弱パンチ、Ｙ：強パンチ、Ａ：弱キック、Ｂ：強キック。ADV：アドヴァンスト　EXT：エキストラ

チーム別戦術指南 FILE #10

八神チーム

格闘スタイル
八神庵：八神流古武術＋本能
マチュア：スピード攻撃
バイス：力技攻撃



八神庵 IORI YAGAMI

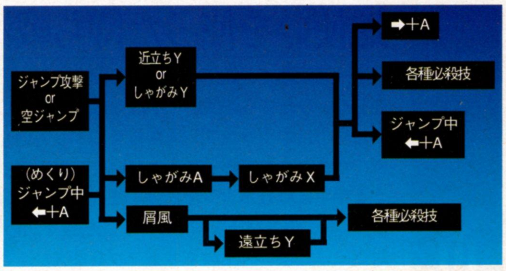
小さなジャンプと、突進力を生かせ！

戦いのキーとなる技は、葵花、ジャンプ中⬅＋A、遠立ちBなど。これに、小、中ジャンプ攻撃と屑風を織り交ぜて相手のガードを揺さぶりつつ固めていく。葵花はガードされると隙が大きいので、1～2発で止めて様子をうかがう。爪櫛の無敵時間を利用して、連係に割り込んだり飛び道具を抜けつつ、キャンセル葵花につなげて攻める。

実用度の高いジャンプ中⬅＋A

ジャンプ中⬅＋Aはめくり狙い以外にも、地上で⬅⬅＋Aと入力すると、バックステップの移動距離が約1.5倍になり、瞬時に間合いを広げる手段になる。

基本戦術フローチャート



VS CPU戦アドバイス

とにかく相手の近くで鬼焼きを連発する戦法と、弱琴月連発で何とかなるケースがほとんど。さらに、弱琴月→弱鬼焼きの連係に引っかかるCPUも多い。遠立ちBを適度に出して押さえ込む方法もあり、前転で抜けられたら、屑風を決めよう。

連続技

めくりジャンプ中⬅＋A→しゃがみX→弱葵花×3



しゃがみX→弱葵花は反撃技としても有用。しゃがみXの前に、しゃがみAを入れるとさらに実用的。



マチュア MATURE

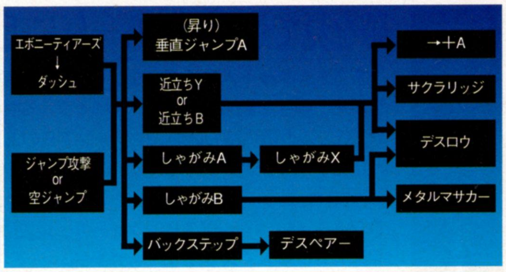
攻め込まれる前に、手数で圧倒しよう

遠距離から弱エボニーティアーズ→ダッシュで間合いを詰め、中距離からはディーサイド、メタルマサカーの奇襲、近距離ではしゃがみXor近立ちA（1段目下段判定）→デスロウなどの連続・連係技で固める。跳び込みにはジャンプAが2段技で使いやすく、地上技につなぎやすい。バックステップ→メタルマサカーは反応されにくい連係だ。

対空防御に問題あり

対空技はしゃがみYとサクラリッジで、遠間からの跳び込みにはある程度使えるが判定は弱い。真上より後ろへの跳び込みには対処法がないので素直にガード。

基本戦術フローチャート



VS CPU戦アドバイス

弱メタルマサカー連発、もしくはデスロウ連発で押さえ込めば楽勝。弱メタルマサカーを前転で抜けられたら、しゃがみX連打で追い返す。また、お互いが画面端の位置で弱エボニーティアーズを連発しているだけでいい場合もある。

連続技

ジャンプY→近距離立ちY→デスロウ×3



ダメージより確実さを求めるなら、ジャンプYをジャンプAにしよう。難しいが、最後はヘブンズゲイトも狙える。



バイス VICE

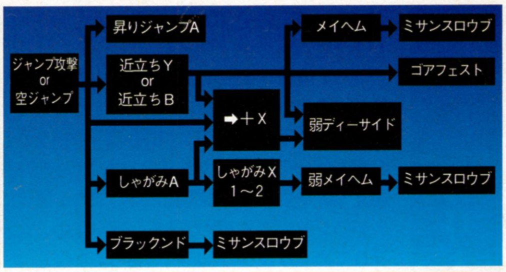
地道な牽制で、ワンチャンスに賭けろ！

頼れるジャンプ攻撃に乏しく、必然的に地上での立ち回りを要求される。威力＆リーチが魅力の遠立ちYやふっ飛ばし攻撃、遠立ちAを軸にちくちくと相手を押さえ込む。ダッシュ→ブラックンド→ミサンスロウブや、しゃがみA→しゃがみX→弱メイヘム→ミサンスロウブを常に意識したい。下段ガードは➡＋Aや昇り小ジャンプAで崩そう。

クセのある必殺技を使う

弱ディーサイドはマチュアのものより出が速く、強攻撃や通常技キャンセル➡＋Aから連続技に。アウトレイジはエキストラのダッシュ中に使う方法もある。

基本戦術フローチャート

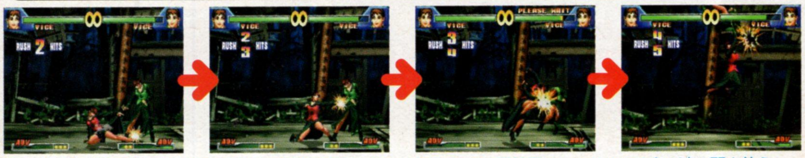


VS CPU戦アドバイス

ブラックンド→ミサンスロウブを果敢に狙う。そのために、CPUを一度ダウンさせてダッシュ→前転で裏に回り、ダッシュに合わせて出してきた技の裏からブラックンドを決める。他に、弱メイヘム連発や小、中ジャンプレイヴナスも。

連続技

ジャンプB→しゃがみA→しゃがみX→弱メイヘム→ミサンスロウブ



しゃがみ攻撃2つを近立ちYにするのが基本連続技。しゃがみAからは反撃用で、メイヘムは出の速い弱を使う。

THE KING OF FIGHTERS '99

チーム別戦術指南 FILE #11

おやじチーム

格闘スタイル
ハイデルン：マーシャルアーツ＋我流暗殺術
草薙柴舟：草薙流古武術
タクマ・サカザキ：極限流空手



ハイデルン HEIDERN

ヒット&アウェイで一撃を大切に

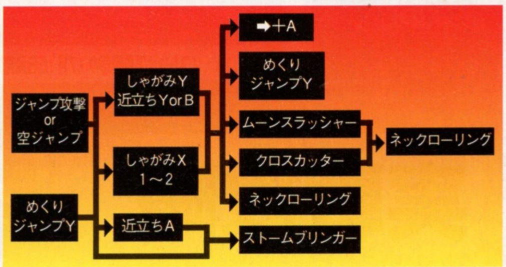
対人戦

基本は下段ガードでタメを作りつつ、相手の動きに対応する戦法を取る。跳び込まれたらムーンスラッシャーで迎撃し、距離が開いたら弱クロスカッターを追いかけ、しゃがみAorX→めくりジャンプYなどの連係を。しゃがみB、➡＋A、ストームブリンガーの3択でプレッシャーをかけるために、ダッシュや小、中ジャンプをマメに使え。

大ダメージを奪うには？

連続技に乏しいハイデルンで、体力の半分以上を奪う連続技がコレ。ジャンプB（めくりY）→近立ちY（2段目）→➡＋A（1段目）→弱ハイデルンエンド。狙え!!

基本戦術フローチャート

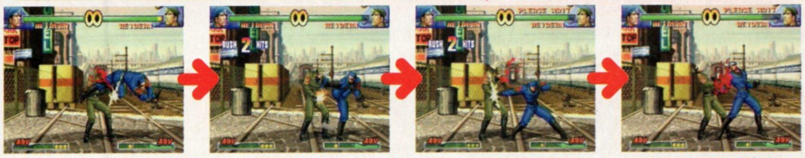


VS CPU戦アドバイス

ムーンスラッシャー狙いで待ち、距離があるなら弱クロスカッター→ネックローリングを出す。クロスカッターを前転で抜けられてもネックローリングが当たる。また、弱クロスカッター連発やネックローリング連発パターンもあり。

連続技

めくりジャンプY→近距離立ちA→ストームブリンガー



ストームブリンガーは、弱攻撃からのみ連続技になる。他にしゃがみXorY→ムーンスラッシャーでシメるのもあり。



草薙柴舟 SAISHU KUSANAGI

頼れる必殺技を惜しみなく使え

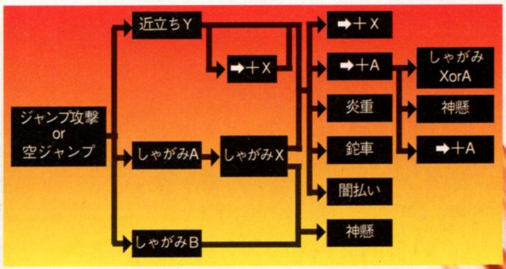
対人戦

地上技には弱の、対空には無敵時間の長い強の鬼焼きを合わせ、攻撃の芽を摘む。相手の手数が減ったところで中ジャンプYで跳び込み、近立ちYにつなぐ。ここから➡＋A（連続技狙い）や➡＋B（→しゃがみBなどの連係狙い）でキャンセルし、接近戦を掌握する。とくに➡＋Bは、ヒット・ガード問わず、有利な状況を作り出せる重要な技だ。

七百弐拾式・炎重のヒミツ

2段目がヒットして浮いた相手には、弱鬼焼きやしゃがみYで追撃可能。また、飛び道具をかき消す効果もあり、1段目で消して2段目をヒット、なんてことも可能。

基本戦術フローチャート

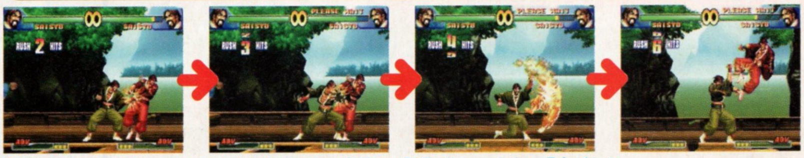


VS CPU戦アドバイス

跳び込みからの連続技や、➡＋A→弱神懸の繰り返しで攻める。➡＋A連発や弱神懸連発が効果的な場合もあるので、相手の反応を見ながら使い分けていく。ゲージストックは、無敵時間の頼れる千百弐拾七式・都牟刈に使おう。

連続技

ジャンプY→近距離立ちY→➡＋X→七百弐拾式・炎重×2→しゃがみY



近立ちYを早めに➡＋Xでキャンセルしないと、炎重の1発目がヒットしない場合がある。



タクマ・サカザキ TAKUMA SAKAZAKI

得意間合いの至近距離にいかに近づくか

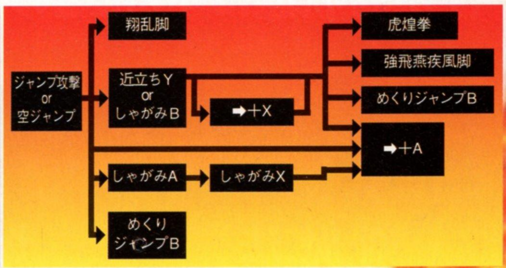
対人戦

リーチの長いしゃがみD→（空キャンセル）弱虎煌拳を軸に攻めたい。そのために、中ジャンプB、弱虎煌拳→強飛燕疾風脚、翔乱脚で近づく。目の前でダウンを奪える➡＋Aは、通常技キャンセルで連続技の中継ぎにしたり、起き攻めのためにディレイでダウン特性を残したままで連続技にする。無論、狙うはめくりジャンプBからの連続技だ。

強飛燕疾風脚の追い打ち

ジャンプBを当てて着地を攻めたり、ダメージ重視で強暫烈拳を当てるのが普通。起き上がり攻めを重視するなら、目の前にダウンする➡＋Aを当てよう。

基本戦術フローチャート



VS CPU戦アドバイス

強飛燕疾風脚→暫烈拳か、虎煌拳弱・強交互に連発パターンで問題なし。強飛燕疾風脚をガードされたら（投げキャラには危険）、相手キャラによってしゃがみAで固めるか、反撃をガードするかを見極め、再度強飛燕疾風脚を仕掛ける。

連続技

（めくり）ジャンプB→しゃがみY→強飛燕疾風脚→暫烈拳



ジャンプBの時点で、すでに方向キーを斜め下に入れてタメを作っておくこと。



フレームグライド

●フロム・ソフトウェア●発売中（7月15日発売）●3D対戦メカアクション●6,800円●対戦プレイ可能●メモリーバックアップ（2ブロック～）●通信対応●キーボード対応●ぷるぷるぱっく対応●VGA対応

実戦攻略 テクニック編

相手を浮かせて追撃を入れる戦い方

本作には、相手を「浮かせる」ことのできる攻撃が、いくつか存在している。もちろん浮いている間は、受け身に成功しない限り、ガードも何もできない。そして、浮いている機体には当たり判定がある（機体が完全に倒れてしまうと、起き上がるまでは無敵）。したがって、相手を浮かせて無防備にしたうえで、確実に攻撃を入れるという、格闘ゲームで言うところの空中コンボを成立させることが可能。これを使えば、普通は当たらないような攻撃も入れられるのだ。

浮かせてから大技を！



何を狙っていくかは、間合いなどによって変わってくる。

例1 グングニルチャージ



めったに当たらないこれも、浮かせてからなら当たる。ただし、予備動作が大きいので……。



……どの浮かせ攻撃からも入る、というわけではない。スクワイアに浮かせてもらうのが確実。

例2 空中斬り



近距離で浮かせたあと、急いでジャンプして速攻で斬れば、空中斬りを入れることが可能。



斬られた側のＦＰゲージに注目。実は空中斬りは、すさまじくダメージが大きいのだ。

浮いたあと、浮かされたあとの行動

浮かされたときに、すぐ受け身を取れば（Y＋B）、自機を立て直してコントロールできる状態に戻すことが可能。当然、これが決まった場合、空中コンボは入れられない。ただ、よほどの達人でない限り、確実に受け身を取ることはできないと思われるので、浮かせ攻撃を積極的に狙っていく価値は十分にあるといえる。

浮かせたあとの攻撃だが、左で紹介しているような大技は、浮かせたときの条件が良くないと入らない。通常は、普通の銃攻撃や乱舞などを入れていくのが無難といえる。



もちろん、受け身の成功率を上げることも重要だ。

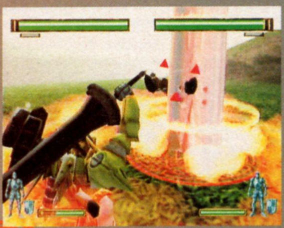
浮かせ状態にすることのできる攻撃

浮かせ攻撃は、自機が直接、発動させるもの（剣魔法、パンチ）と、自機から離れたところで発動するもの（爆弾、スクワイア）とに大別できる。このうち、狙ってコンボ攻撃を成立させやすいのは前者。ただし、出る前のスキが大きいグングニルチャージなどは、直前の攻撃の硬直が解けてから撃ったのでは間に合わないため、事実上、後者を利用しないとコンボに組み込めない。だから、ゲームに慣れてきたら、爆弾はもちろんのこと、スクワイアの位置なども気にかけるようにし、敵がそれらに近づいたら、コンボを意識的に狙ってみるようにするといいだろう。基本的に、自機の近くで浮かせたほうが、コンボを成立させやすい。



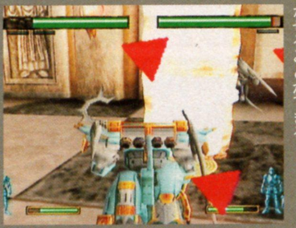
浮かせ効果があるのは、特定の武器、特定の属性の攻撃のみだ。

剣魔法



アンスウェラーの火属性が、浮かせ攻撃としては使いやすい。

爆弾



地雷タイプの爆弾は、相手を浮かせることができる。

スクワイア



誘導性能の高い弾を撃ってくれるビビアニトがオススメ。

パンチ



重装騎兵の土の乱舞攻撃（単発）のみ、相手を浮かせられる。

データ集 特殊パーツ編

特別な力を宿したパーツについて詳しく知る

以前の記事で、パーツのパラメータはすべて紹介したが、実はパーツの中には、パラメータには現れない特別な力を持ったものが存在する。具体的には、どの部位にも各クラス１種類ずつ、計３種類の特殊パーツが用意されているのだ。ここでは、そうしたパーツと、その特殊能力の具体的な内容を紹介していくことにしよう。


特殊能力は強力そうに見えるが、実際には、劇的な効果は期待できない。よく考えて利用しよう。

他の装備との兼ね合い

特殊パーツを装備したら、それを生かす方向で他の装備も選んでいくといい。たとえば特殊な腕を装備したら、パンチ力を高めるため、攻撃力のある盾を併用する、といった具合だ。



特殊パーツのみで機体を作ると……

どの部位にも、各クラス１種類ずつの特殊パーツがあるということは、特殊パーツのみで構成された機体を、どのクラスでも作ることができるということ。ただし、これはお勧めできない。特殊パーツは全体に基本パラメータが低いため、全部位を特殊パーツにすると、さんざんなパラメータの機体ができ上がってしまうのである。だから、特殊パーツの使用は最大でも１～２カ所にとどめ、残りの部位については、パラメータを重視したパーツ選びをしていくというのが賢い選択といえる。


試しに主装で作ってみると、こんな感じになる。かなり辛い。


遊びで使ってみるのは面白いと思うが、あまり実用的とはいえない。

頭

頭部の特殊能力は、ロックオン関係に集中している。特に実用的なのは、ロンディーグナイフの能力。パラメータも、重装騎兵用の優秀な頭部群の中では平凡な部類だが、全体の中では優秀といえるレベルなので、なかなか使いやすい。

主 敵本体のみにロックオン　サタンヘルム


敵本体だけをロックオンする。つまり、スクワイアは狙えない。

軽 ロックオン範囲が広い　リッジゴルゲット


通常の頭部よりもロックオン可能範囲が広い。索敵能力もまあまあ。

重 敵ロックオンの解除　ロンディーグナイフ


一定時間ごとに、敵のロックオンを強制解除する。使える特殊能力だ。

腕

腕の特殊能力は、すべてパンチに絡むもの。したがって、パンチを命中させることが前提なわけだが、知ってのとおりパンチ攻撃というのは、かなり当てづらい。また、肝心の攻撃力も全体に低め。ゆえに、実用性は低いと言わざるを得ない。

主 パンチ命中でFP回復　グリーンキャタピラ


パンチが当たるとFPが回復するが、その回復量は多いとは言えない。

軽 パンチ命中でリロードゲージ減少　プルームパンプレス


パンチ命中で敵のリロードゲージを減らせるが、基本性能が低め。

重 パンチ命中で腕回復　ホイールパウロン


パンチが当たると、腕のダメージが回復していく。やはり基本性能は低い。

胴

攻撃の無効化やエネルギー吸収など、凄そうな能力を備えたパーツが多いのだが、言葉から期待されるほどの効果は得られない。特にカルネットレザー以外の２つは重要パラメータであるＥＮ回復値が低いため、かなり使いづらい。

主 胴体へのダメージをFPに転換　デモンスケイル


胴体に攻撃を受けるとFPが回復する。ただし、回復率は低い。

軽 落下速度が速い　カルネットレザー


ジャンプをキャンセルしたときの落下速度が速い。基本能力もまあまあ。

重 胴体正面への攻撃を弾く　アンカーブレード


正面からの攻撃を無効化する。少しでも斜めから来られると、アウト。

脚

脚部の特殊能力は、頭部と並び実用性が高い。ただ、基本能力が低いという、特殊能力パーツに共通の弱点は抱えているので、それをフォローするような戦い方が要求される。要は、能力を生かすも殺すもプレイヤーしだいということ。

主 素早く敵を正面に捕捉　アスロシスクワイス


ガードボタンを2連打すると、敵のいる方向を自動的に向いてくれる。

軽 剣攻撃のダッシュが速い　アルテナスカート


剣攻撃を出したときに行われる、ダッシュのスピードが速い。

重 歩くとFP回復　スケールタシット


歩いているだけで、少しずつFPが回復する。ダッシュでは回復しない。



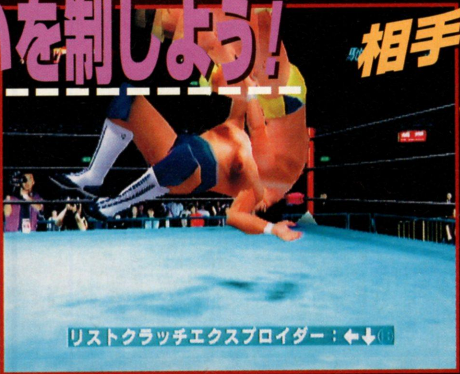
ジャイアントグラム ～全日本プロレス2 IN 日本武道館～

●セガ●発売中（6月24日発売）●5,800円●対戦プロレスゲーム●4人まで同時プレイあり●VGA対応●アーケード（NAOMI）版／ジャイアントチャンネルとの連動あり

強気に攻めてアーケードの闘いを制しよう！

細かなテクニックを身につけろ！

ドリマガの攻略記事では、これまで主に"魅せる"プロレスについて説明してきたが、やはり試合に勝たなければ面白くない。そこで今回はリバーサルを返したあとに取る効率のいい攻め方と、アーケード版に共通した、攻めながらプロレスらしさを演出する方法を紹介しよう。また4回目を迎えたオリジナルレスラー・芋西鉄の育成も、（アーケードでの）デビュー戦を控え、目下特訓中。好評の連載インタビューも含め、1ページたりとも見逃すな！



相手のスキを見逃すな！

相手の攻撃が空振りしたあとなど、いかに有利な状態を見つけるかが勝つための最短コース。素早く相手に接近して強力な技をたたき込もう。また、ローキックやトラースキックなど、打撃技の中にもヒットさせれば相手の体勢を崩せる技がある。これを連係に組み込めば、有利に試合を展開できるだろう。相手の投げをリバーサルで抜けたあとなどが、技を仕掛けるチャンスだ。

投げ技をいなして反撃の糸口をつかめ！

打撃というよりは、投げやつかみからの連係が多い本作。アーケードで勝ち抜くためにも、リバーサルのタイミングとリバーサルで技をいなしたあとの攻防は重要なポイントだ。ここでは、これらの行動を的確にするための方法を考察していく。技をいなしたあとについては、前、横、後のポジション別でその時の状態を徹底分析。素早い状況判断で勝利をつかめ。

リバーサルチャンスを逃すな！

起き上がりやハンマースローなどは、どの選手でも返すタイミングが同じなので早めに覚えるようにしよう。投げは、技によっていくつかのバリエーションとリバーサルポイントがあるので、選手によってタイミングはさまざまだ。また、ボタンを連打してしまうと、コマンド受け付けが無効化されてしまうので注意。相手の動きをよく見て、的確に技を返そう。少ないチャンスなので、見逃さないようにしたい。





チャンスが2回ある技

ハンマースローやジャーマンスープレックスなど、技の中にはリバーサルポイントが2つ以上存在する技がある。これらは、できるだけ早い段階で技を返すことができれば、そのぶん有利な状態を確保できる。

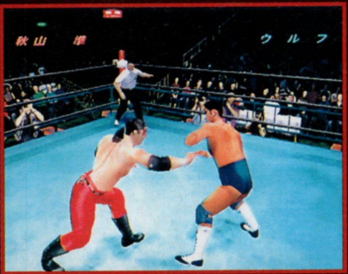
関節技から投げに移行する技

抱き起こしフルネルソンスープレックスなど、関節技から投げに移行する技はリバーサルで返しにくい。投げを返せないとお悩みの方は、関節技のダメージは無視して投げを返すことだけに集中するといいだろう。

ポジション前

リバーサルで技を返したあとに相手と正面を向き合ってしまった場合は、五分の状態になる。この状態では相手との距離が離れているため、投げとつかみは間合いを詰めてからでないと技のリーチが届かない。したがって素早い打撃技がもっとも有効となる。またこの時、相手の打撃を考慮し、防御（←A）するのもいいし、ダッシュからの投げを警戒し、さらに間合いを取るのもいいだろう。

意外と距離が離れるので、リバーサルで技を返した場所からの投げとつかみは届かない。このあとは、打撃もしくはディフェンスの選択肢が有効になってくる。



ポジション横or後

技を返したあとにこのポジションを取ることができれば、有利に攻撃を仕掛けることができる。またどちらも、返した後の間合いが近いため、つかみや投げを狙うことができる。相手は振り返るまでがスキになるので、その間に打撃を仕掛けるようにしよう。注意しなければいけないことは、相手の背後を取った時につかみからの投げを狙うと、リバーサルポイントの出ている時間が長いため、返されやすいということ。

ポジションが前の時よりも間合いが狭く、技を仕掛けやすい。つかみや打撃だけではなく、間合いを詰めてからの投げも狙おう。攻めのバリエーションを増やせ。



成功すれば直接ダメージに！

与えるダメージは少ないが、技を返すと同時に相手に攻撃することもできる。もちろん、技によっては相手の部位に怪我ダメージを負わせることも可能だ。リバーサルプレスなどで、一気に決着がつく場合もある。さらに、攻撃を弾いた（相手の攻撃が当たる瞬間←A）場合も、ドラゴンスクリューなどで部位ダメージを与えられるのだ。こういった小さなチャンスを生かして、次の技につなげていこう。確実にダメージを奪え。

技を返している時には、その技自体にもリバーサルポイントが出現する。ここで抜けられると、互いに距離を取って五分の状態を取る場合もあるのだ。

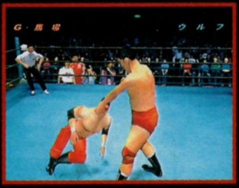


プロレスらしさを演出するために欠かせないテクニック

対戦相手がダウンしている時に、むやみにストンピングで攻めたり、リングのポジションも考えずに起こしたりはしていないだろうか？ これから説明する行動は、プロレスの技をかける、次の技につなげる時の重要なポイントになってくる。パワーボムやブレンバスターといった大技を狙っているだけのプロレスだけではなく、そこに至る細かな動きを要所に織り交ぜて、プロレスの流れの中で相手を翻弄しながら闘おう。もちろん、会場を盛り上げることも忘れるな。

起こし・引きずり・裏がえし

リング中央まで相手を引きずってフォールを狙ったり、裏返してダウン攻撃を狙うなど、相手の体勢を自分で変えて自由に攻撃することも重要。リングのポジションを把握して、有利な状態で試合を進めよう。相手を起こす場合は、前ページの"ポジション前"の場合と同じように攻めればよい。



相手を起こしたあとの距離は、意外と遠い。相手と間合いを詰めてから3すくみの読み合いに持ち込もう。



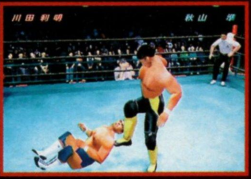
相手をリング中央に引っぱってプレッシャーをかける。そういった駆け引きも、試合の上では重要なのだ。

攻撃を仕掛けるポイント

相手がリング外に落ちた時や、コーナーポスト近くでダウンしている(仰向け)相手には、強力な追い打ちを狙うことができる。しかし、コーナーポスト技や場外への飛び技は、リバーサルのタイミングが取りやすいため、狙いすぎは厳禁。失敗すると強力なダメージを受けてしまう。ストンピングで闘気ゲージをためたり、関節技で部位ダメージを蓄積させたりして、追い打ちの連係も組み立てよう。



リング外に落とすと相手の闘気が減少する。



ストンピングの嵐でどんどんと闘気をためていく。反撃ののろしを上げろ！

ロープを利用して次の技につなぐ

リバーサルのタイミングが同じなので、今ひとつ実戦で決まりにくいハンマースローだが、ロープを使った技はそれだけではない。(ロープ付近→→B)で相手を場外に落としたり、ロープを凶器として利用したりもできる。またロープ技は、見た目がそれほど派手ではなくダメージも小さいので、技のつなぎや試合の流れを変える時には重宝される。序盤戦から終盤戦まで、さまざまな場面で狙おう。



ハンマースローだけじゃない

相手の顔面をロープにこすりつける荒技。この他にも、見かけはカッコイイ技は多い。しかし、与えるダメージは少ない。

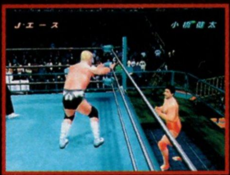
リバーサルポイントは3〜4

ハンマースローは、早く返した方が有利な試合運びができる。返すチャンスは3〜4回で、技によって変化するのだ。



会場を盛り上げる！ アピールはこう使え

相手を挑発して、よりエキサイティングに試合を盛り上げるアピールやパフォーマンス。リング外に落としたり、ダウン中にやるなどして会場を盛り上げよう。なお、ハンセンは、サポーターを直すと1発だけラリアットの威力が2倍になるという特殊能力がある。



リング外の相手に「カモンカモン！」挑発攻撃だ。



闘気が充実してから必殺技を出すと、こういったワンシーンを拝めることもある。会場の雰囲気も盛り上がる。

実録！ ドリマガオリジナルレスラー 芋西鉄 トップレスラーへの道程 Vol.4

ついにデビューが決定。だが不安と期待の中でやや錯乱気味の芋だった……

ついに念願のデビュー戦が決定した。そのために今日は、試合のコンディションを整えたり、おやつを買いに行ったりしなければならない。田舎の母ちゃん見ててくれっス！ きっと勝つっス。



緊張してきたっス！

円熟の熱き芋西鉄

悪魔のしごき

馬場さんに最終調整のスパーリングを頼んだら、試合前で気が立っていたらしく、ボコボコにされた。首の怪我が悪化するかと思ったっス。奇襲攻撃の特訓ですかねえ？ イタタタ……。

思わぬアクシデント

俺のデビューと同じ日に、後輩である三条桜花もデビューするらしい。でも、ハッキリ言って怖い。もしかして初戦の相手じゃないですよねえ？ それと、奴デビュー早すぎるッス。

スタミナ調整

どんなに長い試合でも最後まで闘い続けられるように、スタミナを調整。だけど、この時にまた首をやってしまった。何て言うか左右に首を回せない状態。ブリッジできるか心配っス。



でっかい足が僕のことを踏みつける。試合が怖いっス……。

今週の芋西鉄の悩みと成果

練習の成果というよりは、試合前の緊張感で夜も眠れない状態っス。買ったおやつは全部食べてしまうし、馬場さんに蹴られた場所は痛んでくるし、コンディションはむしろ最悪っス。でも、ハッキリ言ってこの試合だけは勝ちたいっス。前座だから放送されなくてもいいっス、絶対に勝って見せるっス。自分が負けるわけないっス(自己暗示っス)。

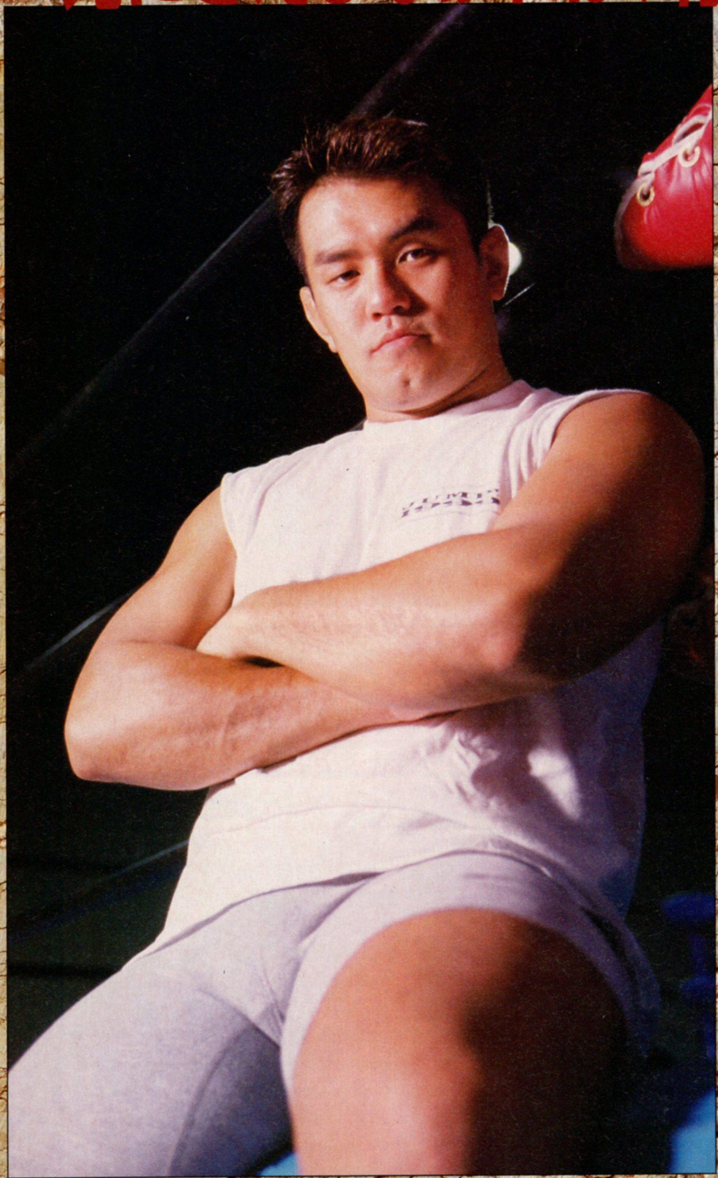
全日本プロレス

王道を継承する者たち

集中連載 第5回

1992年のデビュー以来、破竹の勢いで全日トップ5に食い込んだ秋山。アマレス仕込みの技術と持ち前の積極性で王道を突き進む彼のプロレス観とは？　話が進むにつれ明かされる、その鋼の魂。やはり彼はただのアスリートではなかった。秋山準、したたかなり！

死にさえしなければ、骨折も流血も怖くないです



真・鶴田直伝のジャンピングニー

——そもそも秋山選手がプロレスラーになろうかと思ったのはいつごろのことなんでしょうか？

秋山　ちょうどタイガーマスクが活躍していた時代ですかね、本当に憧れてましたよ。でも大きくなってアマレスをやっていたんですけど、自分から入門しようとは思ってませんでした。僕の通っていた専修大学からプロ入りした先輩は、みんなオリンピックに出てプロレスに行っているでしょう。だからアマレスからプロ入りする人っていうのは、オリンピックに出ないといけないのかなっていう気がしてたんです。そんなとき、馬場さんに誘っていただいたのがきっかけとなりました。

——子供のころからプロレスに憧れたという話なんですけれど、当時尊敬していたレスラーは誰ですか？

秋山　僕はジャンボ鶴田選手がすごく好きでした。僕が子供の頃ですから、きれいなスープレックスを使っているころですね。

——では、目標とするレスラーは鶴田選手ということになりますか？

秋山　鶴田さんと言いたいんですけど、やっぱり体のサイズが全然違うんで、同じにはなれないですね。でもジャンピングニーなんかは、鶴田さんに直接教えていただきました。撃つときのステップの仕方から全部教えてもらって、とりあえず免許皆伝をいただきました(笑)。鶴田さん、僕が入ったころはまだ大学院には行ってなかったんですけど、そのころから教えるのはすごいうまかったですね。やっぱり格闘技っていうのは、見て覚える部分が多いんですけど、鶴田さんの場合は細かい部分もよく教えてくれました。

——最初は技を受けたり。

秋山　そうですね、それはもう。

——どうでした、最初受けてみて。

秋山　アマレスをやっていたので、ある程度、グランドには自信はあったんですけど、鶴田さんとやったときは、簡単に転がされました。やっぱりすごいなぁって思いましたね。僕なりに自信があったんですけど、力とかも全然違いましたよ。

PROFILE

秋山準(あきやまじゅん)
本名：秋山潤。1969年10月9日、大阪府和泉市出身。'92年9月17日、東京・後楽園ホールの小橋健太戦でデビュー。デビューから数年で全日本トップ5の一角となった超新星。三沢光晴、小橋健太とのタッグで2度、世界タッグ王座を奪取している。188cm・108kg。



秋山 準

たまにはおちゃらけたりするのも嫌いじゃないんですよ

——現在の秋山選手がライバル視している相手は誰ですか？

秋山　僕はあまり下を向きたくないんで、身近で言うと小橋さんですね。小橋さんに言ったら、まだまだだよって言われるかもしれないですけど、上を見てどんどんいきたいです。今小橋さんがすごく身近にいるんで、一番抜きたい人ですね。

——現在の全日本では日本人のライバル以外にもベイダー選手など大きい外国人選手と当たることが多いですよね。そういうとき、恐怖心みたいなものはあるんですか？

秋山　ないです。僕がいつも思っているのは、死ななきゃいいやっていうことなんですよ。死ぬのはすごい怖くて嫌ですけど、それ以外、例えば骨を折ったり、血が出たり、そういうのは全然怖くないんです。ベイダーに限って言えば、パンチもかなり見えるようになりましたしね。

——今年でキャリア8年目になる秋山選手ですが、これからどんなレスラーでありたいと思いますか？

秋山　なにをやるかわからない選手になりたいと思いますね。全日本でもいろんな試合はありますけど、その内容はある程度限られているところがあって。だけどこいつはちょっとなにするかわからないぞ、っていう部分を出していきたいと思います。

——相手をビビらすとか？

秋山　そうですね。だけどたまにはちょっとおちゃらけたりっていう部分も、僕は嫌いじゃないんですよ。小橋さんとかだったら、そういう部分は絶対できないと思うんで、それは僕だけのものだと思っています。小橋さんは一直線の魅力を持ってますけど、僕は変化球も投げてみたい。そういうところを、他の人とは違うところを見てほしいです。

——うまくあしらう感じですか？

秋山　そうですね、あしらうときもあり、一直線に行くときもあり、一直線に行くと見せかけて、サッとあしらったり。そういうのが僕は好きなんです。（ラッシャー）木村さんがやっている楽しい試合も、僕は嫌いじゃないんですよ。ああいうところも、プロレスには必要だと思うんです。お客さんに見てもらうっていう部分では、勉強になっています。

——それでは最後に、秋山選手が考えるプロレスの魅力は、どんなところなんでしょうか？

秋山　激しいプロレスもあれば、楽しいプロレスもある。本当、他の格闘技じゃできないものがありますよね。そんないろんなところを見せられる、そして吸収できるというところが、僕らのプロレスの、全日本プロレスの魅力だと思いますね。

攻略

秋山 準 in GIANT GRAM



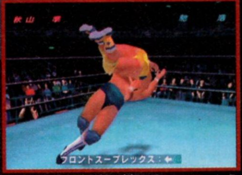
アマレス経験もあり、試合ではテクニカルな攻めを展開したい秋山選手。美しい投げ技と、スピードを生かして闘いたい。特殊技のパーソナルアクション（←→B）は、相手の得意技をそっくりそのまま真似することができる。



どこからでも華麗に技を仕掛けていく。相手の弱点をついた攻めも得意だ。

序盤戦

パーソナルアクションで相手をおちょくったり、アマレス仕込みの美しい投げ技で体を温めていきたい。スピードを生かして相手を翻弄するのもいいだろう。



他の選手では決め技になってしまうようなスープレックスも、秋山にとってはつなぎ技。ガンガン投げろ！

中盤戦

試合中盤になってきたら、つなぎとしてジャンピングニーやロードロップを使っていく。ジャンピングニーからサソリ固めのコンボも強力で、見栄えがよい。



今後の試合の流れを左右する一撃。エルボー等で代用して、次の技につなげていくのもいいだろう。

終盤戦

素早さを生かして相手の懐に潜り込み、得意のスープレックスを仕掛けていく。トドメはやはり、エクスプロイダーなどの強力な投げ技を狙いたい。



相手を翻弄するのは得意中の得意。懐に入ったらすかさず投げて、相手にプレッシャーをかけていこう。

タッグマッチではこんな攻め方を

ツープラトンの中には、エクスプロイダーやジャーマンスープレックスを組み込んだものもあり、与えるダメージも大きい。パートナーの力を借りつつも豪快に技を決め、一気に勝負を付けていこう。あまりスタミナがないので、カットに専念するのもひとつの手段といえる。



小橋直伝の熱い攻めも、表現したいところのひとつ。バーニングするぜ！



アキハバラ電脳組 パタPies！

●セガ●発売中(7月29日発売)●5,800円●友情育成シミュレーション●VM、VGA対応

全登場キャラクターの全イベント出現条件を一挙公開!!

今回は本作に登場するキャラクター53人のイベント発生条件をすべて公開!! 一度のプレイでは到底すべてのイベントは見られないだけに、この出現条件表はかなり重宝するはずだ。さらに、「アキハバラ電脳組」キャラクター原案及びコミック版の作者で、数々のゲーム作品にも携わっていることぶきつかさ氏にインタビューも敢行!! ファンは必見!!



キャラ同士のイベントが、別のイベントの発生条件として絡むこともあるぞ。



遊びをスムーズに進める方法

イベントを見る前にこなさなくてはいけないのがパタPiとの遊び。さすがにゲーム後半になってくると、進めるのがちょっとつらくなるかも。そこで、アイテムをばりばり使えば楽に遊びを進めることができる。特に「ピッタリツール」は、ゲーム後半に登場するであろう高レベルなキャラに使うとかなり楽。序盤で溜めておき、後半一気に使うのがポイントだ。

－アイテムはガンガン使おう！－

表の見方

イベント発生条件表記は以下の通り。またイベントには再び遊びに行くと発生するものと、遊び後自然発生するものがあるが、特に表記では分けていない。



習志野はるな PATA-Pi → ギムネマ

	イベント名／タイトル	条件
E	ギムネマ・ダイエット	初めて遊びに行く
M	リンゴダイエットをはじめました	友情レベル3以上
E	ダイエットのすすめ	友情レベル4以上
M	ストレッチとダンベル運動はじめました	友情レベル5以上

Eはイベントが発生、Mはメールが届く。



パタPiショップ店長

ゲーム中の目標である、「半年以内に500個のハートを集める」ことがうまく進んでいるかを確認するため、店長さんがプレイヤーの元を訪れる。2度目のチェックにはのぞむも登場する。

E	店長のハートチェック	残り日数が120以下になる
E	店長のハートチェック	残り日数が60以下になる

自分のパタPiとのぞむのパタPi・ロロの関係は？

このゲームの目標として、初めに店長がプレイヤーに提示する半年以内にハート500個を集めるという条件に大きく関係する彼とロロ。なぜか大の人間嫌いで登場時はプレイヤーもひどく敬遠される。



初めはひどく敬遠されるが、遊んでいくうちに打ち解けてくる。



2度目のハートチェックでは、のぞむと店長の関係が明らかにされるぞ。

しかし、なぜか自分のパタPiとロロの相性がいいらしく、のぞむの目を盗んでロロと遊んでいるうち、本人も徐々に心を開いてくれるように。その後店長のハートチェック等で店長との関係が明らかに。



そして、ゲーム終盤でロロと自分のパタPiの関係が明らかにされる!!

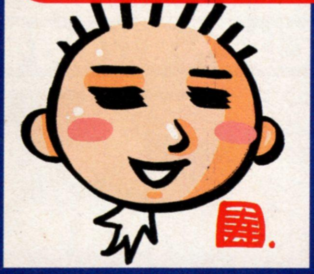
結局、彼とのイベントの中では、店長の提示したゲームの目標と、彼の関係は明らかにはされない。が、目標達成時にのぞむとロロが登場し、そこでこのゲームの目標として提示された条件の意味、そしてその関係が明らかにされる。最後のイベントを盛り上げるためにも、彼とのイベントを進めてみるといいだろう。



加茂宮のぞむ PATA-Pi → ロロ

E	ロロとの出会い	総ハート数が300以上で発生
M	警告	「ロロとの出会い」発生後
E	ひみつのあそび	「ロロとの出会い」後、初めて遊びにいく
M	確認	友情レベル2以上&「孤独の扉」未発生
E	孤独の扉	友情レベル3以上
E	扉を開けて	友情レベル4以上&「孤独の扉」発生済
M	お願い	「扉を開けて」発生後
M	ありがとう	友情レベル5以上&「お願い」受信済み

アニメ版キャラクター原案 コミック版作者 ことぶきつかさ先生 スペシャルインタビュー



●ことぶきつかさプロフィール●

アニメやゲームのキャラデザイン、はたまたコミックも手がけられている。ガンダム好きで、デビュー作もガンダムのコミック（サイバーコミックス）。現在、新作コミックに向け充電中。

アニメ以上に電脳組世界を作り出しているゲーム

――今回、ご自分がキャラクター原案をなさったキャラと、まったく別のキャラクターたちが絡んで、まさにキャラが一人歩きしているようなものなんですが、それを見ての感想から。

ことぶき　アニメ版のキャラを含めて、ゲームオリジナルのキャラも、きしもとさん（アニメ版のキャラクターデザイナー）にやっていただいたので、まったく違和感はありませんでしたね。逆にアニメもこれぐらいいろんなキャラクターが登場していたら、もっと面白くなったんじゃないかなって思ったくらいでした（笑）。悪い意味ではなく、キャラゲーって、こうあるべきかなって。ちゃんとキャラクターを生かした造りになっていると思いました。

――イベントでもアニメとゲームのキャラが絡んだりして、原案をされた方としては不自然な感じがあったとか。

ことぶき　いえ、逆にこちら（ゲーム）のほうが自然に思えましたね。アニメって、ほとんど5人組の会話だけで進んでましたので。このゲームの場合、男性キャラがたくさん出てくるのが、とても新鮮でした。異性としゃべる5人組を見ているだけで、とても新鮮に感じちゃう（笑）。電脳組で足りなかったところって、王子様っていう存在以外では、男性キャラとうまく絡めると

学園なんだぁっていうのが伝わってきました（ことぶき）

速

それぞれ速さや素早さが優れたパタPiたち。そのせいか体育会系のりのキャラが多い。これらのパタPiと遊ぶと主に素早さのパラメータが伸びる。おすすめのイベントは「仲木戸さとし」の恋愛系イベント。

習志野はるな　PATA-Pi → ギムネマ



	イベント名／タイトル	条件
E	ギムネマ・ダイエット	初めて遊びに行く
M	リンゴダイエットをはじめました	友情レベル３以上
E	ダイエットのすすめ	友情レベル４以上
M	ストレッチとダンベル運動はじめました	友情レベル５以上

自分のダイエットのコーチをパタPiにさせているが、厳しいらしくバテ気味。

仲木戸さとし　PATA-Pi → キッド



	イベント名／タイトル	条件
E	元気炸裂！　キッド登場	初めて遊びに行く
E	転倒！　青ジャージ	友情レベル３以上
E	赤面！　青ジャージ	友情レベル5以上&喜多見ようこ「心託して」または「勇気ください」発生後
M	保健室の主に認定されたぜ！	友情レベル６以上&喜多見ようこ「想いがつながる」発生後
M	ちょっと相談	友情レベル８以上&喜多見ようこ・さっくんとの友情レベル７以上

常にケガをしているような元気爆発キャラ。頭を使うのはちょっと苦手？

千駄木とうじ　PATA-Pi → サンシロー



	イベント名／タイトル	条件
E	恐怖の体育会系男	初めて遊びに行く
M	トレーニング内容（基礎編）	友情レベル３以上
E	鬼コーチの恐怖	友情レベル３以上&仲木戸さとし「元気炸裂！キッド登場」発生済み
M	トレーニング内容（応用編）	友情レベル４以上

暑苦しいほど熱血してる青春キャラ。親しくなると特訓させられるらしい。

検見川しろう　PATA-Pi → サスケ



	イベント名／タイトル	条件
E	忍者パタPiサスケ参上	初めて遊びに行く
E	サスケ　闇に走る	友情レベル４以上
E	パタPiショップの疑惑	友情レベル５以上&加茂宮のぞむ・ロロとの友情レベル３以上&店長のハートチェック（２度目）未発生
M	調査報告１	「パタPiショップの疑惑」発生から７日以上経過
M	調査報告２	メール「調査報告１」受信から７日以上経過

アキハバラ参中新聞部の敏腕記者。自分のパタPiを忍ばせてスクープを狙う。

等々力みきや　PATA-Pi → イダテン



	イベント名／タイトル	条件
E	爆走！　イダテン参上	初めて遊ぶに行く
M	風紀仮面にあったぜ	友情レベル３以上&井土ヶ谷えみこ「風紀仮面参上！」発生後「さらば風紀仮面」未発生
E	遅刻でダッシュ！	友情レベル４以上
M	終点まで走っちまったい！	友情レベル５以上

陸上部期待の新人は、走るの大好き。常に全力疾走だが、廊下を走るのは……。

二俣川ようじ　PATA-Pi → ペロペロ



	イベント名／タイトル	条件
E	泣き虫のペロペロ	初めて遊びにいく
M	さみしいよ～	友情レベル３以上
E	涙の待ちぼうけ	友情レベル３以上
M	つかれたよ～	友情レベル４以上

気弱で泣き虫だが、その可愛い風体とショートパンツが密かに上級生の女子に人気。

氷川台みちる　PATA-Pi → ツバサ



	イベント名／タイトル	条件
E	いけいけサッカー娘！	初めて遊びにくる
M	特訓してるぜ！	友情レベル３以上
E	激烈！　イナズマシュート	友情レベル３以上
M	勧誘してるぜ！	友情レベル４以上

サッカー大好き少女。必殺キックを特訓中の彼女はボールが友達？

軽

身軽さの優れたパタPiたち。ダンスや軽業の得意なパタPiはともかく、飼い主の気を惹きたい、ちょっと寂しいパタPiが多いのはナゼ？　おすすめのイベントは「高円寺かおる」のちょっと切ない恋物語（笑）。

久里浜とうこ　PATA-Pi → ポンタ



	イベント名／タイトル	条件
E	パタPi没収	大山岡すぐる&かんたろーとの友情レベル4以上
M	注意事項	友情レベル２以上
E	ポンタのホームルーム	友情レベル３以上
M	最近のポンタについて	友情レベル４以上

真面目でクールな先生だが、実は内緒でちょっとまぬけなパタPiを飼っている。

作草部こうじ　PATA-Pi → テンコウ



	イベント名／タイトル	条件
E	大道芸人テンコウ	初めてあそびにいく
M	本日は本当にありがとうございました	友情レベル２以上
E	初めての大道芸（観客編）	友情レベル５以上
M	おさそい	友情レベル６以上
E	はじめての大道芸（芸人編）	友情レベル７&身軽さパラメータ300以上

自分のパタPiを相棒に、道ばたなどで芸を披露する大道芸人。紳士たれ。

高円寺かおる　PATA-Pi → モンキチ



	イベント名／タイトル	条件
E	冷たい仮面	初めて遊びに行く
M	お礼状	友情レベル２以上
E	仮面の裏側	友情レベル４以上
E	小さな背伸び	友情レベル４以上
M	お願い	「小さな背伸び」発生後
E	そのままの私で	友情レベル６以上
M	遊園地にいきました	「そのままの私で」発生後&７日以上経過

流行モノが大好きで、例に漏れずパタPi購入。しかし飽きっぽいので世話をせず。

下井草なつみ　PATA-Pi → ココナッツ



	イベント名／タイトル	条件
E	はじめましてダンス！	初めて遊びにいく
M	おやすみダンス☆	友情レベル３以上
E	ダンス！ダンス！ダンス！	友情レベル４以上
M	ダンス布教☆	友情レベル５以上

とにかくダンス大好きな女の子。挨拶からお休みまですべてダンスで表現？

六本木りえこ　PATA-Pi → るーくん



	イベント名／タイトル	条件
E	るーくんの飼い主	初めて遊びに行く
E	取り残されて	友情レベル３以上
M	確認よ	「取り残されて」発生後
E	それでも彼女のために	友情レベル５以上&作草部こうじ「大道芸人テンコウ」発生後
M	教えて	友情レベル６以上

実はパタPi大好きなのだが、妙に大人っぽく振る舞う彼女。ナゼ……。

青葉台なみえ　PATA-Pi → カツミ



	イベント名／タイトル	条件
E	追っかけ少女なみえ	初めて遊びに行く
E	どきどきアイドル修行	友情レベル３以上
M	幸せを分けてあげるっ	友情レベル４以上
M	カツミのライブビデオ、ゲット！	友情レベル５以上

アイドルの追っかけに情熱を注ぐ女の子。自分のパタPiも好きなアイドルがモデル。

津田山さいこ　PATA-Pi → アルカナ



	イベント名／タイトル	条件
E	占い師さいこ	初めて遊びに行く
E	今日のラッキー占い	友情レベル３以上
M	うらないですわ	友情レベル４以上
E	今日のラブリーおまじない	友情レベル５以上
M	気になるうらないですわ	友情レベル５以上&総ハート数400以上

占い好きな彼女。自分のパタPiの踊りで占うパタPi占いは学校の女子にも好評。

水道橋あゆむ　PATA-Pi → パタエース



	イベント名／タイトル	条件
E	パタエース見参！	初めて遊びに行く
M	指令・ヒーローショーを見ろ！	友情レベル３以上
E	新戦士パタエース２号！	友情レベル３以上
M	指令・夢を信じろ！	友情レベル４以上

特撮マニア。将来の夢は役者になってヒーロー番組に出ること。

のぞむと店長の関係を暴く男

冒頭でも紹介したが、のぞむと店長にはちょっとした関係があり、それがプレイヤーのパタPiにも大きく影響している。そのことは2度目のハートチェックと終盤で判明するのだが、検見川しろうはいち早くそれに気付く。彼の三度目のイベントでそんな内容が見られるぞ。

キャラ同士の関係するイベント

本作では、各キャラ単体のイベントのみならず、複数のキャラが絡むイベントなども多く用意されている。それぞれ条件が複雑に関係しているが、恋愛あり喧嘩ありとかなり楽しいのでがんばって見てほしい。なかにはパタPiショップのお兄さんが絡むイベントもあるぞ。

ころが少なかったところだと思うんですね。学園生活を舞台にしているのに、ほとんど女の子、5人組しか出てこない。このゲームみたいに男性もたくさん出てくると「ああ、学園なんだぁ」っていうのがすごく伝わりますね（笑）。

――しかもかなり狙った男性キャラもいたりして。

ことぶき　そうそう、もうそれこそ1人だけで使っても、十分キャラが立つ者ばかりで、そういった面では見ていても面白いですよね。プレイヤーの皆さんも、女性キャラだけでなく男性キャラもツッこんでプレイしていただけるといいかもしれませんよ。

――ゲームオリジナルキャラで気に入ったキャラはいましたか？

ことぶき　ジャージ着たヤツいましたよね。仲木戸さとしと千駄木とうじですか。実際にも、学校内を学生服じゃなくてジャージでうろうろするヤツが必ずいるんだよね。

――しかも妙に暑苦しい。

ことぶき　そうそう。そういったキャラって個人的にすごい好きです。

パタPiを最大限に生かしたクライマックス

――では、気に入ったイベントは、何かありましたか？

ことぶき　詳しくはあんまり書けないんでしょうけど（笑）、エンディングの迎え方というのが、パタPiを最大限に生かしたクライマックスだと思いましたね。そういった意味でとても気に入りました。アニメでは、ディーバに変身して活躍してはいましたが、パタPi自身はあまり生かし切れてなかったように感じていたんです。そのマスコットキャラを生かしてゲームを作ってくれている。ゲームタイトルに「パタPies！」って付けた理由というのも、そこにあるんじゃないでしょうか。

――今度またゲームのお話があったら、どんなジャンルを作りたいですか。

ことぶき　ジャンルというより、ものごとに対して探求心を失わないゲームメーカーさんといっしょにやってみた

熱血入ってるヤツは、どの学校にも1人はいるもんです。



ことぶき先生おすすめイベント

ことぶき先生のオススメはジャージ系キャラのイベント。「千駄木とうじ」の「鬼コーチの恐怖」ではジャージ着用キャラが揃ってなお暑苦しいぞ（笑）。

力

力のパラメータが優れたパタPiたち。格闘技系のキャラが多い。もちろん例に漏れずアニメキャラの「つぐみ」もここに分類されているぞ。

南町田たくや PATA-Pi → うめきち



	イベント名／タイトル	条件
E	豪快！　うめきち登場	初めて遊びに行く
M	今日のあそびっぷり	友情レベル3以上
E	うめきちバイト中！	友情レベル3以上
M	女の子に声かけられたぜ！	友情レベル4以上
M	ちょっと反省したぜ	友情レベル5以上

一見番長風で古風ないでたちだが意外と今風？　器物破損の常習犯という乱暴者？

祐天寺たくや PATA-Pi → ロン



E	格闘パタPiロン！	初めて遊びに行く
M	かわらについて	友情レベル3以上
E	必殺の合体拳	友情レベル4以上
M	滝について	友情レベル5以上

武道を極めるために日夜修行に励む。そのせいか、どう見ても中学生には……。

宮前平かつや PATA-Pi → ごんた



E	ねぼすけパタPiごんた	初めて遊びに行く
M	今、起きたとこ～	友情レベル3以上
E	パタPi、食われる？	友情レベル3以上
M	お好み焼き、たべたよ～	友情レベル4以上

のんびりした性格の大食漢。サイズも食べる量も人一倍の彼。日課は昼寝。

向河原まこと PATA-Pi → ゆーま



E	冒険野郎ゆうま	初めて遊びにいく
M	たくやの家を探検したぜ！	友情レベル3以上&南町田たくや・うめきちとの友情レベル2以上
E	登校アドベンチャー	友情レベル4以上
M	新ルートを発見したぜ！	友情レベル5以上&加茂宮のぞむ・ロロとの友情レベル2以上

どんなところも冒険してしまう冒険野郎。人の知らないような裏道も熟知。

稲田堤ちさと PATA-Pi → ちまき



E	参上！　拳法少女	初めて遊びに行く
M	打倒ロン！	祐天寺たくや「格闘パタPiロン！」発生済み
E	突撃！拳法少女	友情レベル3以上
E	喧々！拳法少女VS料理少年	友情レベル4以上&稲田堤たつみ・げっぺいとの友情レベル3以上
M	アニキのこと	友情レベル5以上&稲田堤たつみ・げっぺい出現済み

中国拳法を学ぶクンフー少女。実は「稲田堤たつみ」の双子の兄弟。

矢野口みやこ PATA-Pi → ムサシ



E	剣豪ムサシ	初めて遊びに行く
M	本日のお礼	友情レベル2以上
E	いざ　剣道対決！	友情レベル3以上&力パラメータ500以上
M	ハレンチな輩について	友情レベル4以上
M	最近の男子について	友情レベル5以上

剣道部に所属する古風な女の子。軟派な男が大嫌いだが、校内では男性人気高し。

井土ヶ谷えみこ PATA-Pi → セイギ



E	風紀委員	初めて遊びに行く
M	風紀委員からの連絡事項	友情レベル3以上
E	風紀仮面参上！	友情レベル4以上
E	戦え！　風紀仮面	友情レベル5以上
E	さらば風紀仮面	友情レベル6以上
M	風紀仮面をやめて	友情レベル7以上

風紀委員なのに気弱なせいで注意できない。しかし、そんなときは変身！　って？

長津田かなこ PATA-Pi → モンジロー



E	モンジローとのであい	初めて遊びに行く
M	ごめんね	「モンジローとの出会い」発生後
E	モンジローのひみつ	友情レベル4以上
M	お願い	「モンジローのひみつ」発生後
E	モンジローのきもち	友情レベル5以上&六本木えりこ「取り残されて」発生後で「それでも彼女のために」未発生
M	モンジローのこと	「モンジローのきもち」発生後

参中お嫁にしたいランキング一位。世話好きだがパタPiになつかれないのが悩み。

東十条つぐみ PATA-Pi → テツロー



E	テツロー	初めて遊びにいく
M	楽しかったぜ！	友情レベル3以上
E	真情	友情レベル5以上
E	苦悩	友情レベル5以上で「真情」発生後&八王子いずみ「ミルキーアイドル」発生後
E	希望の歌	「苦悩」の中で、好きを選択し3日以上経過
M	ありがとうな！	「希望の歌」発生済み
E	アテナ	友情レベル7以上※
M	テツのこと	「アテナ」発生後

格闘技一家に育てられた男っぽい雰囲気の女の子。しかし実はアイドルになりたい。

知

かしこさのパラメータが優れたパタPiたちは、やはり科学者系やガリベン系のキャラが多いようだ。カスタマイズ好きの「すずめ」もここに。

江古田ともや PATA-Pi → ガク



	イベント名／タイトル	条件
E	読書へのお誘い	初めて遊びに行く
M	書庫の話	友情レベル3以上
E	本を読む男	友情レベル4以上
M	書庫で寝る話	友情レベル5以上&「書庫の話」受信済み
M	死にかけた話	友情レベル6以上

読書が大好きで、読み始めるとその世界に入ってしまいなかなか出てこない。

春日部ふゆこ PATA-Pi → キャンディ



E	購買パタPiキャンディ	初めて遊びに行く
M	久里浜先生のこと	友情レベル2以上&久里浜とうこ「注意事項」発生済&大山岡すぐる「先生のパタPi」未発生
E	購買部へ行こう	友情レベル3以上
M	ありがとう	「購買部へ行こう!」内の選択肢で手伝うを選択
M	ちょっとうれしい報告	友情レベル4以上

参中購買部のお姉さん。その気だての良さは男子生徒憧れの的で売り上げにも貢献。

高島平まなぶ PATA-Pi → ポチ



E	勉強機械	初めて遊びに行く
M	おわび	「勉強機械」後発生
E	小さな意志	「勉強機械」後遊びに行くと発生
M	●☆※？？！Ｂ２	友情レベル2以上で発生
M	夕べのメールについて	「●☆※？？！Ｂ２」後発生
E	切れない絆	友情レベル3以上&「夕べのメールについて」受信済み
M	ポチのこと	「切れない絆」後に発生
M	成績のこと	友情レベル5以上&「ポチのこと」受信済み

自分のパタPiを勉強用の道具としてしか使わないガリベンくん。

平和島としや PATA-Pi → ダイス



E	華麗なるギャンブラーダイス	初めて遊びに行く
M	昼の日課	友情レベル3以上
E	ダイスにかけた青春	友情レベル3以上
M	ライバル	友情レベル4以上&美パラメータ400以上

凄腕のギャンブラー。しかし中学生なので昼メシを掛けた勝負でその猛威をふるう。

乃木坂まいと PATA-Pi → アルフレッド



E	執事のアルフレッド	初めて遊びにいく
E	ロシアンティーの放課後	友情レベル3以上
M	職員室のティータイム	友情レベル4以上
M	お休みまえのティータイム	友情レベル5以上

パタPiを執事として使うおぼっちゃま。穏やかな性格すぎてワンテンポずれてる。

大山岡すぐる PATA-Pi → かんたろー



E	級長とかんたろう	初めて遊びにいく
E	スケジュールを守ろう！	友情レベル2以上
E	先生のパタPi	友情レベル5以上
M	先生のパタPiについて	友情レベル6以上

クラス委員。その真面目さが鼻につくが、実は面倒見のいい奴。

和田塚さおり PATA-Pi → アルキメデス



E	パタPiサイエンティスト	初めて遊びにいく
M	これから実験です	友情レベル3以上
E	アンラッキー・モニター	友情レベル4以上
M	薬を盛られました	友情レベル5以上
E	ベスト・パートナー	友情レベル6以上&新丸子ひろき「今日はいそがしかった～」発生済み
M	アルキメデスの新薬	友情レベル7以上

日頃からパタPiをパワーアップする怪しげな薬を調合する科学部員。

桜上水すずめ PATA-Pi → フランチェスカ



E	フランチェスカ	初めて遊びにいく
M	いちおうメールですわ	友情レベル3以上
E	暴走	友情レベル3以上で発生、速パラメータによって結果分岐
M	お聞きしたいですわ	友情レベル3以上&花小金井ひばり「招待」発生済み&3日以上経過
E	休戦	友情レベル6以上
E	爆発	友情レベル7以上
E	ヘスティア	友情レベル8以上※
M	フラちゃんのことですわ	「ヘスティア」発生後

お金持ちのお嬢様にしてメカ好き。ただし非常にプライドが高くキレルとヤバめ。

必見！パタPi劇場のアイキャッチ

各キャラのイベントタイトルの下にはラフデザインのパタPiが描かれている。実は内緒の設定なんかも書かれていたり……要チェック。

マップのつながりにも意味が……

マップ上のネットワーク配置は各キャラ同士の交友関係を意味しているのだ。ほら、アニメキャラたちのネットワークも……。

電脳組の世界観を堪能してください

いですね。で、アニメ会社もそうなんですが、メーカーさんによって得手不得手のジャンルってあると思うんです。そのメーカーさんが一番得意にしているジャンルを作っていきたいですね。

ゲームを通じて電脳組世界を堪能してほしい

――では最後に読者に向かってメッセージをお願いします。

ことぶき　このゲームは、電脳組の世界観をとても感じることができると思います。イベントを見るためには、ゲーム部分をこなさなきゃいけませんけど、ぜひがんばってみてください。あと映画も公開中なんで見てくださいね。

INFORMATION



テレビとは、また一味違った世界を楽しめるコミック。ファンは持ってるよね。

講談社コミックス（KCDX）
A5判
価格：714円（税抜き）

コミック版電脳組 好評発売中!!

劇場版『アキハバラ電脳組』も大好評公開中!!

夏休みを楽しむ電脳組の前に謎の男たちが。そしてアキハバラが宇宙に飛び出てしまう!?　電脳組が今度は劇場で大活躍するぞ!!



8月14日より全国東映洋画系にてロードショー中!!

インタビュー協力：BAMBOO（MILK TUB）&ルーク

感

感情のパラメータが特徴的なパタPiたちの飼い主たちは、ちょっと変わったキャラが集まっている。アニメキャラの「かもめ」と「うずら」もやはりここに分類（笑）。イベントもバラエティ色が強いぞ。

東白楽あすか PATA-Pi → らいと



	イベント名／タイトル	条件
E	きらめきのらいと	初めて遊びに行く
M	デート疲れでーす	友情レベル３以上
E	あなたの瞳に咲く百合	友情レベル４以上
M	公園が近くていそがしいわ	友情レベル５以上

演劇部所属、女子に大人気の男役麗人。部活にデートとスケジュールみっちり。

喜多見ようこ PATA-Pi → さっくん



E	ようこちゃんのさっくん	初めて遊びに行く
M	おまじないのこと	友情レベル２以上
E	心託して	友情レベル３以上＆仲木戸さとし「元気炸裂！キッド登場」未発生
E	勇気ください	友情レベル３以上＆仲木戸さとし「元気炸裂！キッド登場」発生済み
E	想いつながる	友情レベル５以上＆仲木戸さとし「赤面！青ジャージ」発生済み
M	ありがとうっ！	「想いつながる」発生後
M	うれしいうれしいうれしい！	「ありがとうっ！」受信より７日以上経過

片思いの相手がいるが、ちょっと内気できっかけがつかめない女の子。

尾山台ゆかり PATA-Pi → ピカソ



E	芸術のピカソ	初めて遊びに行く
E	ピカソのアート	友情レベル３以上
M	ピカソと絵を描いてみました	友情レベル４以上
E	ピカソの悩み	友情レベル５以上
M	ナオキ・カジガヤの個展を見に行きました	友情レベル６以上

自分のパタPiと合作で絵を描く美術部員。絵本作家を目指している。

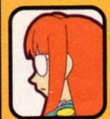
西馬込てつお PATA-Pi → きなこ



E	きなこは良妻賢母	初めて遊びに行く
M	ご注意なのです	友情レベル３以上
E	清潔第一なのです	友情レベル３以上
M	マドレーヌなのです	友情レベル４以上
M	喜多見さんなのです	喜多見ようこ・さっくんとの友情レベル５以上

ごつい外見に似合わず家事全般が得意。パタPiがメイド姿なのはそのためか？

新河岸まゆみ PATA-Pi → シフォン



E	陰気少女まゆみ	初めて遊びに行く
M	ポエム１	友情レベル３以上
E	まゆりんはデリケート	友情レベル４以上
M	ポエム２	友情レベル５以上

ちょっと暗く、影の薄いことを気にする女の子。趣味はポエムを書くこと。

梶ヶ谷なおき PATA-Pi → ぱぴい



E	空からきたパタPi	初めて遊びに行く
M	お巡りさんに怒られてしまいました～	友情レベル３以上
E	炸裂宇宙アート	友情レベル６以上
M	花を生けてみました～	友情レベル７以上

宇宙人を名乗る変なお兄さん。電柱によじ登ってスケッチをするなど近所でも有名？

石川台かずお PATA-Pi → タロー



E	ツッコミのタロー	初めてあそびに行く
M	辻漫才に挑戦	友情レベル３以上
E	ボケとツッコミ	友情レベル３以上
M	今日のパタPi漫才！	「ボケとツッコミ」発生済み
M	コンビ復活だぜ！	友情レベル５以上

笑いの道を究めるべく日夜研究を重ねる。自分のパタPiと漫才をするため教育中。

稲田堤たつみ PATA-Pi → げっぺい



E	参上！　料理少年	初めて遊びに行く
M	妹について	友情レベル２以上＆稲田堤ちさと「参上！拳法少女」発生済み
E	美味！　料理少年	友情レベル３以上
M	おすすめレシピ１	友情レベル４以上
M	おすすめレシピ２	友情レベル５以上

料理が大好きな中華料理店の息子。「稲田堤ちさと」の双子の兄。

新丸子ひろき PATA-Pi → ネジ



E	パタPiエンジニア	初めて遊びに行く
M	今日は忙しかった～	友情レベル３以上
E	ハート・コネクター	友情レベル５以上
M	パタPiの構造について	友情レベル４以上
M	さおりのさしいれ	和田塚さおり「ベストパートナー」発生から７日以上経過

機械いじりや発明が大好きで、自分のオリジナルパタPiを作るのが夢。

泉岳寺かもめ PATA-Pi → ビリケン



E	ビリケン	初めて遊びに行く
M	ツケ払うてや～	友情レベル４以上
E	執念	友情レベル５以上
M	お得やで～	友情レベル６以上
E	３百円	友情レベル７以上
E	アンフィトルテ	友情レベル８以上※
M	ビリケンのことや	「アンフィトルテ」発生後

お金に異常な執着を見せる大阪人。胸がないのが悩みでパットを入れている。

北浦和うずら PATA-Pi → エノケン



E	警告	泉岳寺かもめ・ビリケンとの友情レベル５以上＆身軽さパラメーが300以上
M	不幸の手紙	友情レベル３以上
E	妄想	友情レベル４以上
M	ラブラブレポート	友情レベル５以上
M	エノケンの指圧はいいですよ！	友情レベル６以上

胸がない女の子が大好き!! な彼女は現在「かもめ」にラブ。ペンネームは王子。

美

美しさのパラメータが秀でているパタPiたち。飼い主のキャラ達は……勘違いしたキャラが多く（笑）、愉快なイベントも多い。アニメ版アキハバラの主人公「ひばり」と、「つばめ」はココに分類。

鹿島田れいか PATA-Pi → プラチナ



	イベント名／タイトル	条件
E	プラチナ　優雅に参上！	初めて遊びに行く
M	記念日になさい！	「プラチナ　優雅に参上！」発生後
E	プラチナ　悩殺アタック！	友情レベル５以上
M	悩殺ポーズよ！	友情レベル６以上
E	対決！　世界一を賭けて	友情レベル６以上＆桜上水すずめ「フランチェスカ」発生済み

お金持ちのお嬢様。美しいものに執着しており、プライドも異常に高い。

八王子いずみ PATA-Pi → ミルキー



E	ミルキーアイドル	初めて遊びに行く
M	ありがとうございます	友情レベル３以上
E	アイドルオンステージ！	友情レベル４以上＆身軽さパラメータ300以上
M	つかれた～	友情レベル５以上

自分のパタPiをアイドルデビューさせた敏腕マネージャー。もちろん中学生。

竹ノ塚くみこ PATA-Pi → ひまわり



E	おしゃべりとひまわり	初めて遊びに行く
M	今帰ったとこだよーん	友情レベル２以上
E	くみこと猫と遅刻のいいわけの話	友情レベル３以上
M	まひるってすごすぎ～！	友情レベル４以上

おしゃべりが大好きで、話し出したら止まらない女の子。人の話は全く聞かない。

吉野原しずか PATA-Pi → さくら



E	病院のしずかちゃん	初めて遊びに行く
E	おかえりなさい！さくらちゃん	初めての遊びから帰ってくる
M	おれいの手がみ	友情レベル３以上
M	おみまいのこと	友情レベル４以上
E	いかないで！　さくらちゃん	友情レベル５以上
M	しずか、元気になったよ	友情レベル６以上

病弱で入院中の小学生。主人公に自分のパタPiを遊ばせて、とお願いしてくる。

上永谷ゆうじ PATA-Pi → ピエール



E	薔薇のピエール	初めて遊びにいく
M	愛しい君へ	友情レベル３以上＆プレイヤーが女性
M	一応メールくらい出しておくよ	友情レベル３以上＆プレイヤーが男性
E	君の瞳にゆれる薔薇	友情レベル４以上＆プレイヤーが女性
E	愛の風に散る薔薇	友情レベル４以上＆プレイヤーが男性
E	麗しのキミへ	友情レベル５以上＆プレイヤーが女性
E	２人の胸に燃える薔薇	友情レベル５以上＆プレイヤーが男性＆美しさが400以上
M	愛しいマイダーリンへ	友情レベル６以上＆プレイヤー（男性）は「２人の胸に燃える薔薇」発生後

自称「愛の狩人」。かなりのナルシストで男女問わず（？）アタックしてくる。

浅草橋りょう PATA-Pi → ビート



E	ビートロッカー	始めて遊びに行く
M	流しをしたぜ！	友情レベル３以上
E	突撃ライブ	友情レベル３以上
M	突撃ライブレポート！	友情レベル４以上
M	突撃ライブレポート２！	友情レベル５以上

ギターを片手に走り回るロック少年。自分のパタPiとユニット？を組んでいる。

浜川崎まひる PATA-Pi → ねここ



E	ラブリー☆ねここ	初めて遊びにいく
M	ナンパされちゃったにゃ～	友情レベル２以上
E	ぷりぷり☆きゅーと誘拐事件	友情レベル５以上
M	べりきゅーパタPi狩りにゃ	友情レベル６以上

可愛いモノに目がなく、かわいさを武器に奪い取ろうとする凶悪（笑）な女の子。

花小金井ひばり PATA-Pi → デンスケ



E	デンスケ	初めて遊びにいく
M	うずらちゃんのこと	友情レベル２以上＆北浦和うずら・エノケンとの友情レベル２以上＆プレイヤーが♀
M	楽しかったよ～	友情レベル３以上
E	招待	友情レベル４以上
M	ツバメちゃんのこと、ありがと！	大鳥居つばめ・プティアンジュとの友情レベル３以上
M	ホットケーキがんばってるよ！	友情レベル６以上
E	夢想	友情レベル７以上
E	アフロディーテ	友情レベル８以上※
M	デンスケのこと	「アフロディーテ」発生後

おなじみアニメ版の主人公。王子様に憧れる夢見がちな女の子。天然キャラ（笑）。

大鳥居つばめ PATA-Pi → プティアンジュ



E	壁	花小金井ひばり・デンスケとの友情レベル５以上
E	強行	初めて遊びに行く
E	光明	初めての遊びから帰ってくる
M	（タイトルなし）	友情レベル４以上
E	エリヌース	友情レベル６以上※

フランスからきた無口な女の子。人付き合いがキライだが「ひばり」には心を開く。

イベント発生について

イベントとメールの発生条件が他のキャラにも関係している場合は、片方の条件が満たされても、もう１人の条件が満たさなければ発生しない。もちろん、片方のレベルが条件以上に上がっても、もう片方の条件を満たせば見ることはできるのでご安心を。

アニメキャラに関して…

アニメキャラの※マークがついたイベントは、すべて他のアニメキャラのマークがついているイベントを見ていると発生しない。つまり1回のプレイでディーバが見られるのは1体のみなのだ。それぞれ、プレイヤーがディーバを目撃した時の反応が面白いので見てもらいたい。

「ソニックアドベンチャー」夏期集中特別講座

チャオ博士の かわいいチャオの育て方





“今だけ名作イチキュッキュ”のおかげで、チャオで遊んでいるＤＣユーザーも増えたかな？　そんなチャオの研究家・チャオ博士をゲストに迎え、その育成法をご紹介するよ。

基礎をしっかり身に付けることが重要なのじゃ

チャオ！　夏休みはチャオといっぱい遊んだかな？　なになに、「７月に『ソニックアドベンチャー』を買ったけど、チャオの育て方がわからない？」じゃと。ふむふむ、チャオは“水の妖精”や“宇宙からやってきた生命体”などとも言われる、謎の生き物じゃからのぉ。では特別に、このチャオ博士が長年の研究成果から得たチャオの育成方法を教えて進ぜよう。まずは基礎的な知識を付けてもらおうかの。「ところでチャオ博士って何者？」じゃと。そりゃもちろん謎に決まっておろうが。

教えてチャオ博士！ チャオの卵はどうやって孵したらいいの？

チャオの卵の孵し方は、３通りあるのじゃ。かわいいチャオと遊びたいなら、まずはこの3つの方法から孵るチャオの性格の違いを覚えなきゃならんぞ。

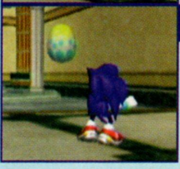
右で紹介している3つの孵し方じゃが、もちろん一番いい方法は“フリフリ”じゃな。この方法じゃとチャオの性格は“ナカヨシ”になるのじゃ。プレイヤーキャラに対して、好感度の高いチャオということじゃ。2番目の“そのまま”じゃと“オスマシ”、3番目の“投げる”は“ヤンチャ”な性格になってしまうぞ。



フリフリする
アナログキーを動かして、振って卵を孵そう。チャオガーデンで何かを持つときはYボタンがオススメじゃ。Aボタンだと攻撃することがあるぞ。



そのままにする
チャオガーデンに入ったら、そのまま５分ほど何もしないでいると自然に孵化するぞ。プレイヤーキャラを好きでも嫌いでもない状態なのじゃ。



投げちゃう
おまりオススメできんが、卵を投げたり攻撃を加えてもチャオは卵から孵るのじゃ。この方法で生まれたチャオは、近づくと逃げてしまうぞ。

教えてチャオ博士！ チャオの性格は変えられるの？

“オスマシ”や“ヤンチャ”な性格に生まれてしまっても、かわいがってあげればチャオは“ナカヨシ”に変化するのじゃ。“ヤンチャ”なチャオに実を50個ほど与えてみると、ちゃんと“ナカヨシ”になってくれるぞ。反対に“ナカヨシ”チャオに攻撃をし続けると、“ヤンチャ”なチャオになってしまうのじゃがのぉ。



ガーデンのヤシの実、ビジュアルメモリの『おさんぽアドベンチャー』で入手できる実、どちらでも有効じゃ。やはり“ナカヨシ”がよいのぉ。

教えてチャオ博士！ チャオはどんなふうにかわいがればいい？

チャオのかわいがり方は、大きく分けて4つあるのじゃ。一番いい方法は、実を与えることかのぉ。チャオはああ見えても食いしん坊じゃから、よくお腹を空かせているのじゃ。ガーデンで泣き声が聞こえたら、お腹を減らしたチャオがいるということじゃ。“フリフリ”は、縦方向でもよいぞ。ジャンプしながら“高い高い”もよいものじゃ。



“実を与える”と、チャオは本当においしそうに食べるのぉ。



アナログキーで“フリフリ”も気持ちよさそうじゃ。



“動物を抱っこ”するのも好きらしいのじゃ。



ただ抱っこしてるだけでも、スキンシップを感じているぞ。

教えてチャオ博士！ チャオを大人にする方法は？

卵から孵ったばかりのチャオは、当然赤ちゃんの状態じゃ。実を与えたり、動物を抱っこさせてあげれば、大人になっていくぞ。大人になるときのチャオは繭に包まれるのじゃが、その繭から出てくれば、もう立派な大人じゃな。

早く大人にしたいときは、動物を抱っこさせるよりも実を与えたほうが効率がよいようじゃ。プレイヤーキャラがチャオガーデンにいる間はガーデンの時計が動き出すので、ただ単にガーデンで時を過ごしても大人になるがの。



なんだかガーデンに見慣れないモノが、と心配はいらんぞ。この繭の中から……。



大人になったチャオが現われるのじゃ。体の色や形が変化しているのに気づいたかな？

教えてチャオ博士！

チャオの表情は何種類あるの？

卵から孵ったチャオの表情は、右下で紹介している4種類の目の形と5種類の口の形が組み合わさるのじゃ。しかしこの組み合わせのパターンは、長年のワシの研究からもまだ結論が出ておらんのじゃ。

ビジュアルメモリでお見合いをしたり、ガーデンで繁殖期に入ったチャオから産まれた卵の場合は、親の特徴を受け継ぐことがわかっておるんじゃがな。この遺伝に関しては、次のページでも詳しく紹介するぞ。



どんな表情のチャオでも、育てていくうちに愛着がわくもんじゃがな。



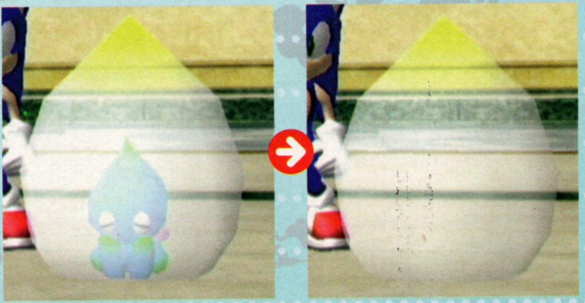
教えてチャオ博士！

チャオにも寿命ってあるの？

チャオだって生きているわけじゃから、もちろん寿命を迎えることもあるのぉ。しかしな、かわいがってくれたプレイヤーの前には、転生という形で復活してくれるのじゃ。だから、死んでしまうことを恐れて、ガーデンに行くのがイヤになるなんて考えは持たなくても大丈夫じゃよ。転生したチャオは生前の能力を受け継いで、プレイヤーの元に戻って来てくれるからの。

究極のチャオと呼ばれるチャオには、寿命がないことも確認されておるぞ。

プレイヤーがきちんとチャオをかわいがってあげていないと……。



繭に包まれて消えてしまうのじゃ。繭の中のチャオは悲しそうな表情じゃな。

教えてチャオ博士！

チャオを転生させる方法は？

やはり、かわいいチャオとはいつまでも一緒にいたいものじゃろう。チャオを転生させるには、いっぱいかわいがって、チャオに好かれることが大事なのじゃ。しかし中には、へそ曲がりなチャオもいるようで、せっかく転生してもすぐに消えてしまうことがあるのじゃ。そこで、転生したチャオを卵から孵すときは、近くに実を置いておくとよいぞ。転生したチャオを卵から孵したら、すぐに抱き上げて実の近くにおろすのじゃ。ちょっと裏技かの。

卵から孵ったチャオをすぐに抱き上げ、実に接するようにおろすと……。

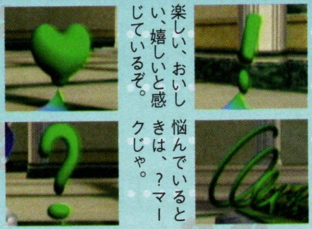


チャオは実を食べて元気になり、消えてしまうことがないのじゃ。

教えてチャオ博士！

チャオの気分ってどうすればわかる？

チャオの言語は解明されておらんから、人間には何をしゃべっているのかわからんじゃろ。しかし、アタマの上に出すマークで意思を伝えてくれるぞ。マークは全部で4種類。少ないようじゃが、この4種類で、その時の機嫌から何をしてほしいのかまで伝えているのじゃ。



楽しい、おいしい、嬉しいと感じているぞ。

悩んでいるときは、？マークじゃ。

驚きは、！マークじゃ。よく出るがの。

疲れたり、攻撃されると出るマークじゃ。

チャオ博士の課外授業

チャオ育成の基礎用語

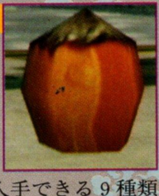
ちょっと難しい言葉が出てきて、戸惑ってはおらんかな？　いきなり"転生"とか言われても、わかりにくいだろうしの。そこで今回、チャオ育成の方法を紹介するにあたって使用している言葉を、わかりやすく解説していくぞ。基本的な言葉ばかりなので覚えておいて損はないしの。

卵



チャオは卵を産み、その卵を孵化（フカ）させることで姿を現わす。卵にも種類があり、特殊な卵からは金や銀、黒といったチャオが現われる。

実



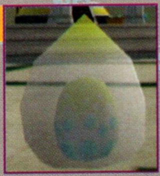
ガーデンで入手できる"ヤシの実"と、ビジュアルメモリの『おさんぽアドベンチャー』で入手できる9種類の"実"の総称として使用。

繭（マユ）



チャオは大人になる時、寿命を迎える時、そして転生する時に繭（マユ）に包まれる。寿命か転生かは、繭の中のチャオの表情で判断できる。

転生



チャオのプレイヤーに対する好感度が高いと、繭に包まれた後、もう一度卵になってプレイヤーの前に帰ってくる。それを転生と称する。転生させられるかは、プレイヤーの腕次第だ。

動物抱っこ



アドベンチャーフィールドで捕獲した小動物を、チャオガーデンに連れ帰ってチャオに与えることを動物抱っこと称する。動物を抱っこさせるとチャオに特殊な能力が現われる。

スキル



チャオに動物を抱っこさせると、特殊な能力（＝スキル）を発現するようになる。動物の数は全15種類で、各動物によりスキルの種類も違ってくる。スキルは何種類も覚える。

パーツ



動物を抱っこさせると、その動物の特徴がチャオの体に現われる。羽やしっぽといったパーツの形で付くこともある。チャオ1体に何種類もの動物のパーツを付けることも可能。

基本的な育成方法を覚えたら自分だけのチャオを育てるのじゃ

基本的なチャオの育成法は理解できたじゃろうか？　今までは、まだ基礎中の基礎じゃったが、ここからは具体的に、自分だけのオリジナル形態のチャオを育てるために必要な知識になるのじゃ。ちょっと難しいかもしれんが実践してみるのじゃぞ。

教えてチャオ博士！ チャオには親の特徴が遺伝するの？

遺伝はちょっと難しいのじゃが、できるだけ簡潔に説明していくぞ。まず、チャオの表情じゃが、両親の目と口のどちらかを受け継ぐのじゃ。この際、人間のように優劣の判定はないようじゃ。つぎに体のパーツじゃ。パーツは両親からすべてを受け継ぐわけではない。しかし、両親に抱っこさせていた動物のスキルは、きちんと受け継ぐぞ。さて、おつぎはステータスかの。これは両親のステータスの高いほうを上限値として受け継ぐのじゃが、卵から孵ったばかりの時は上限値ではないのじゃ。成長するにしたがって上がっていくぞ。

産まれる卵には優劣の判定があり、簡単には、ジュエル→金→その他の卵で判定されるようじゃ。



繁殖期（母体）に入ったチャオが産んだ卵を孵してみると……。

母体のチャオからは、これだけのパーツを受け継いだぞ。

例えばこんな顔のパパとママなら…

顔の表情は、目と口を足して全部で9種類から構成されるのじゃ。とはいえ、両親には顔が2つしかないわけじゃから、最大でも目は2種類、口も2種類の組み合わせじゃな。生まれてくるチビチャオは、その両親の目と口からどちらかを受け継ぐことになるのじゃ。

これはもちろんビジュアルメモリの『おさんぽアドベンチャー』でお見合いをして産まれた卵の場合も同様じゃ。



両親の特徴は、表情にも現われるのじゃ。ウワキできんの。

教えてチャオ博士！ 金・銀・黒のレア卵はどこにある？

ガーデンにある卵以外に、アドベンチャーフィールドでは金・銀・黒の卵を入手できるのじゃ。このレアな卵からは、もちろん金・銀・黒のチャオが姿を現わすぞ。

また、黒チャオと金チャオのあいだには、黒金のチャオが生まれてくることもあるようじゃのぉ。



ステーションスクエアの骨董屋

金の卵はステーションスクエアの骨董品店にある。まずは市庁舎の庭で卵もどきの石を見つけ、骨董品店で交換じゃ。



ミスティックルーインの滝

銀の卵はミスティックルーインの滝の岩棚に乗っている。滝の右下のスイッチを押すと、卵が取れる位置に流れてくるぞ。



エッグキャリアの牢屋

黒の卵は、エミーが入れられたエッグキャリアの牢屋の隣にある。牢屋の入口の前のスイッチを押せば扉が開くのじゃ。

教えてチャオ博士！ 金・銀・黒以外にもレアチャオっているの？

イベントや「ソニックアドベンチャー」のホームページで、新種のレアチャオを入手できるのじゃ。このチャオはジュエルチャオと呼ばれる種類のチャオで、まさしく宝石のような輝きを放つキレイな姿をしておるぞ。今後はすべてのジュエルチャオが、ホームページでダウンロードできるようになるらしいのぉ。



日本各地のイベントで登場した、ルビー色に輝くチャオじゃ。透明な体が美しいぞ。



東京ゲームショウで初お目見えした初代ジュエルチャオじゃ。エメラルド色がキレイじゃのぉ。



現在「ソニックアドベンチャー」のホームページでダウンロードできるアメジストのチャオじゃ。

教えてチャオ博士！ 究極のチャオ"ライトカオスチャオ"って何者？

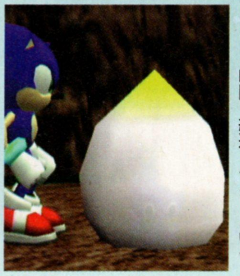
ワシの長年の研究でも謎が解明しなかった究極のチャオなのじゃが、全国のチャオブリーダーの手により、育て方がほぼわかってきたぞ。ライトカオスチャオの一番の特徴は寿命がないことじゃ。つねに体の周囲に光をまとい、動物を抱っこさせても体にパーツを付けることのない究極形態でもあるのじゃ。

1 ピュアチャオを孵す



まずは、初めからガーデンにある卵を孵すのじゃ。親の特徴を受け継いだチャオじゃと失敗することがあるので、ピュアチャオで試すのじゃ。

2 チャオを転生させる



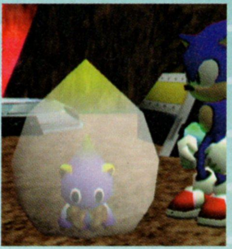
つぎに、ピュアチャオを転生させるのじゃ。転生の回数は、少なくとも2回以上必要じゃ。チャオを抱っこしたまま時間を経過させるとよいぞ。

3 15種類の動物を抱っこ



さて、ここからは素早く動くのじゃ。1度でも転生したチャオは、大人になるのが早いからの。子供のうちに15種類の動物を抱っこじゃ。

4 チャオを大人にする



15種類の動物を抱っこさせ終わったら、あとは大人になるのを待つだけじゃ。動物は、各1匹ずつで大丈夫じゃぞ。

5 ライトカオスチャオ誕生!!



教えてチャオ博士！
チャオに動物を抱っこさせるとどうなるの？

もうだいたいわかってきたと思うが、動物を抱っこさせると、チャオは形態を変化させたり、動物のパーツを付けるのじゃ。体の色も変わっていくぞ。動物を抱っこさせる数によって、どんどん体に変化が現われるから、好みで調整するのじゃ。



動物は5つのグループに分かれるぞ。それぞれに特徴が違ってくるので、よく考えて抱っこさせるのじゃ。

動物を捕獲できる場所

	EC	WV	CP	IP	TP	SH	RM	SD	LW	FE	HS
アザラシ	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×	○
ペンギン	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○
ラッコ	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○
クジャク	×	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×
ツバメ	×	○	○	×	×	○	×	○	×	×	×
オウム	×	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×
ゴリラ	×	×	×	○	×	×	○	×	○	○	×
ライオン	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×
ゾウ	×	×	×	×	○	×	○	×	○	×	×
バンビ	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○	○
ウサギ	○	×	○	×	○	○	×	×	×	○	×
カンガルー	×	×	×	×	○	○	×	×	×	○	×
モグラ	×	○	×	○	×	×	○	×	○	○	×
コアラ	○	×	○	×	○	○	×	×	×	×	×
スカンク	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○

赤 グループの動物



チャオに抱っこさせると、あまりの大きさにまるでチャオがつぶされてしまいそうに見える……。そんな大型動物が集まったのが、この赤グループじゃ。パラメータは力が上がっていくぞ。体の色はもちろん赤。なぜか"オニチャオ"と呼ばれるのじゃ。



立派なタテガミが付くのが、このライオン抱っこのチャオじゃ。タテガミは立派じゃが、シッポは小さいので、対比がおもしろうのぉ。

【ライオン】力(◎)と走(△)のスキルが上がる。ネコのように顔をなでる。



赤グループの場合、あまりアタマに変化は現われないようじゃ。ゴリラ抱っこだとパーツの数も少ないので、ちょっとサビシイかのぉ。

【ゴリラ】力(☆)のスキルが上がる。両手で太鼓を叩くようになる。



やはりゾウといえば耳かのぉ。チャオにも大きな耳が付くのじゃ。鼻に変化がないのは、なぜかわからんのじゃが。足も大きくなるぞ。

【ゾウ】力(◎)と泳(△)のスキルが上がる。相撲をとろうと寄ってくる。

黄 グループの動物



黄グループは、泳ぎが得意な動物たちじゃ。チャオの能力も、泳ぎがメインに上がっていくぞ。体の色は黄緑色に、そして顔は上下に色が分かれる変化をするのぉ。このグループのチャオは、"ミズチャオ"という種類に属するようじゃな。



なにより特徴的なのは、大きなマユゲじゃな。シッポは水色なのじゃが、まるくて小さいのがチョコンと付くので、後ろ姿もかわいいのぉ。

【ペンギン】泳(◎)と飛(△)のスキルが上がる。プレイヤーキャラにすり寄ってくる。



足と耳の色は黄色に変化するのじゃ。ちょっと垂れぎみの耳がかわいいじゃろ？シッポの色は水色で、先端が2つに分かれるぞ。

【アザラシ】泳(◎)と走(△)のスキルが上がる。腕を振りながらダンスする。



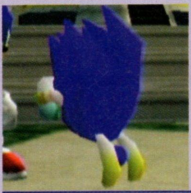
小さな耳は、ラッコと同じじゃな。手や足、シッポの色は全部同じになるのじゃが、耳の色だけは違う変化をするのが特徴だぞ。

【ラッコ】泳(☆)のスキルが上がる。背泳ぎを覚える。

青 グループの動物



草原の動物……、つまり走るのが得意な動物が集まったグループじゃな。チャオのパラメータは走りがメインに上がるぞ。体の色は、まるでソニックみたいな深いブルー。通称ソニックチャオじゃが、正式には"カケチャオ"というのじゃ。



ピンと立った耳は、まさにウサギそのままじゃな。羽の色と真ん丸なシッポは、体の色と同じ濃いブルーになるのじゃ。

【ウサギ】走(○)と飛(□)のスキルが上がる。宙返りを覚える。



耳の先端がクルンとカールするのが特徴じゃ。後ろから見るとヘニャってなるので、これまたかわいいのぉ。色は腕と同じ黄色じゃな。

【バンビ】走(☆)のスキルが上がる。お辞儀を覚え、アタマを下げる。



耳、腕、足ともに、緑色のグラデーションが入るのじゃ。耳の長さはウサギよりは短いが、やはりピンと立つようじゃな。

【カンガルー】走(○)と力(□)のスキルが上がる。シャドーボクシングする。

紫 グループの動物



鳥が集まった紫グループは、もちろん飛ぶのが得意なのじゃ。チャオのパラメータも飛行がドンドン上がっていくのぉ。体の色はうす紫色。アタマの上のボンボンは茶色になるぞ。"トビチャオ"という種類になるのじゃが、みんな羽がキレイじゃのぉ。



颯爽と風を切って飛ぶような、シャープな羽が特徴じゃ。この紫グループは、別名ナイツチャオとも呼ばれているのじゃ。

【ツバメ】飛(☆)のスキルが上がる。片足を軸にしてくるっと回るようになる。



大きな羽を広げてガーデンを走り回る姿は、本当にラブリィじゃ。羽と同じ色の額の飾りもキレイじゃろう？。耳のパーツはないのじゃ。

【クジャク】飛(○)と走(□)のスキルが上がる。澄ましたポーズで横座りする。



4色に色分けされたカラフルな羽が特徴じゃな。額の飾りも色鮮やかじゃろ。シッポもヒラヒラして、とってもキュートだぞ。

【オウム】飛(◎)と力(△)のスキルが上がる。鼻歌を歌うようになる。

緑 グループの動物



特に1つの種類に分かれていないのが、緑グループの動物じゃ。そのためチャオの体の色も、グループとして特定の変化をするわけではないようじゃ。チャオのパラメータも、泳・飛・力・走のどれが上がるかわからんのぉ。正式名称もなしじゃ。



コアラの大きな耳は、パーツにならないようじゃのぉ。腕と脚のパーツ部分に、コアラのなごりが見えるがわかるかの？

【コアラ】泳、飛、走、力のどれかが上がる(★)。ラッパを吹くようになる。



モグラを抱っこさせると穴掘りの仕草をするのじゃが、そのためか手の形はスルドイ爪状に変化するのじゃ。羽は小さくなるぞ。

【モグラ】泳、飛、走、力のどれかが上がる(★)。穴を掘る仕草をする。



手、足、シッポの色は、全部同じ色に統一されるのじゃ。フサフサと大きいシッポは、どの動物を抱っこさせるより大きくなるぞ。

【スカンク】泳、飛、走、力のどれかが上がる(★)。似顔絵描きをする。

『動物捕獲場所』の表の見方：EC→エメラルドコースト、WV→ウィンディバレー、CP→カジノポリス、IC→アイスキャップ、TP→トゥインクルパーク、SH→スピードハイウェイ、RM→レッドマウンテン、SD→スカイデッキ、LW→ロストワールド、FE→ファイナルエッグ、HS→ホットシェルター

※チャオのスキルの上昇値は、★→☆→◎→○→□→△の順に変わります。

インターネットでチャオ情報を入手するのじゃ

ワシの特別講座も、そろそろ終了に近づいてきたぞ。まだまだ語り尽していないのじゃが、今回はここまでじゃの。これ以上の最新の情報は、インターネットで仕入れてほしいのぉ。



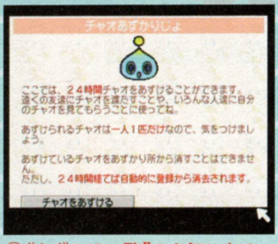
日々新しい情報が飛び込む、それがネットじゃ！

教えてチャオ博士！ "チャオあずかりじょ"って難しいの？

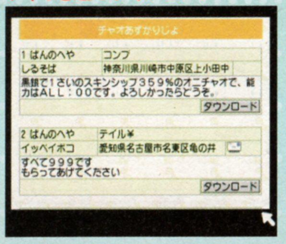
自分の育てたチャオを全国のチャオブリーダーに自慢する場所。そして反対に、全国のチャオブリーダーの自慢のチャオを自分のガーデンに連れてこれる場所、それが"チャオあずかりじょ"なのじゃ。使い方はとっても簡単じゃ。ぜひ一度、覗いて見てほしいのぉ。

チャオのもらい方

①"チャオあずかりじょ"に接続する



②"あずかり一覧"から気になるチャオを選びダウンロード

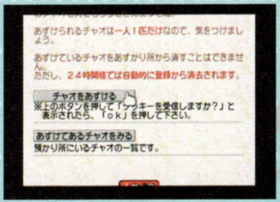


チャオの預け方

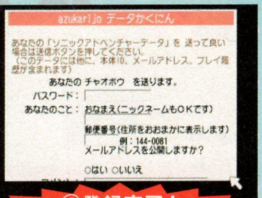
①Yボタンを押しながらチャオをおさんぽマシーンに置く



②"チャオあずかりじょ"に接続する



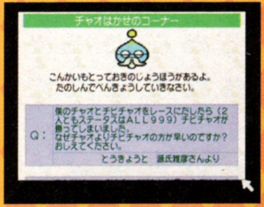
③必要事項を記入して預ける



④登録完了！ 全国のチャオブリーダーがダウンロード!!

ワシのコーナー"チャオはかせ"もあるのじゃ

今回のワシの講座を読んで、さらなる疑問がわいたのなら、"チャオはかせ"のコーナーに質問を送ってほしいのぉ。基本的なことから、難しい内容まで、できるかぎり答えさせてもらうぞ。今までに寄せられた質問を読んでも、育成に役立つはずじゃ。もし早く質問の答えがほしいなら、チャオBBSを利用するのもよいぞ。

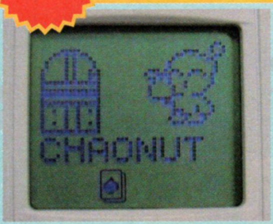


お役立ち情報満載のコーナーになっているぞ。

教えてチャオ博士！ 今後の"チャオ自慢"の予定は？

嬉しいお知らせを紹介しておこうかのぉ。じつは、9月からは、またもや"チャオ自慢"で大きな動きがあるようなのじゃ。その第1弾が『おさんぽアドベンチャー』の海外バージョン、『チャオアドベンチャー』のダウンロードサービス開始じゃ。このダウンロードサービスは、アメリカでの「ソニックアドベンチャー」の発売を記念して行なわれるのじゃ。

9/9 チャオアドベンチャーダウンロード開始!!



チャオのメッセージは、もちろん全部英語じゃよ。

近日 サファチャオダウンロード開始!!



これが最後のジュエルチャオとなる、サファチャオのダウンロードサービスも開始されるのじゃ。

8月下旬から"がんばりやさん"もスタートじゃ！

いつ開始されるのか？ 本当に開始されるのか？ とみんなをヤキモキさせていた"がんばりやさん"のコーナーも、8月末には始まるらしいぞ。どんなコーナーになるのかは、始まるのを楽しみに待つのじゃな。

それ以外にも、9月2日からはソニックのレッドマウンテンを舞台にした第9回ランキング。9月9日には"ルビチャオ"ダウンロード、23日には"エメチャオ"ダウンロードサービスが始まるのじゃ。ジュエルチャオはキレイじゃから、要ダウンロードじゃ！ 他にもダウンロードサービスでは、ティカルのボイスデータも準備しているようじゃ。こちらは近日開始予定じゃぞ。

チャオ博士からのプレゼント 頑張ったみんなにご褒美じゃ

いっぱいチャオ情報を詰め込みすぎて、疲れたのではないかな？ そこでワシからも、プレゼントを用意させてもらったぞ。『ソニックアドベンチャー スーパージャンボぬいぐるみ』を、5体まとめて10名にプレゼントじゃ。住所、氏名、電話番号と、ワシへのオテガミを忘れずに書いて応募するのじゃよ。

締め切りは 9月3日（消印有効）じゃ

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング（株）
ドリームキャストマガジン編集部
「ソニックぬいぐるみ」プレゼント係



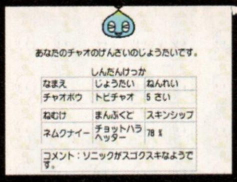
これで完璧！ 自分だけのオリジナルチャオを育てるのじゃ!!

さあ、本当にこれで最後。チャオの成長をまとめて紹介していくぞ。基本形のチャオは、ガーデンに最初からある卵を孵したチャオ。そこにノーマル成長は実を、それ以外は各グループの動物を抱っこさせて成長させているぞ。大人になったあとも、同じようにノーマル成長は実を使って、他は動物を抱っこさせての成長方法じゃ。パーツは動物により変化するので、色と体の形を参考にしてほしいのぉ。


基本形

インターネットでチャオの状態がわかるのじゃ

"だれがすき"のコーナーを利用すると、現在育てているチャオの状態がわかるのじゃ。スキンシップはここでしかわからないから、転生できるかどうかの目安に使ってもいいじゃろう。



プレイヤーキャラの誰が好きなのかがわかるのじゃ。



新装開店！ 話題沸騰！ 新キャラ続出！ メールチャム！ MAIL CHUM! と遊ぼう！

What's メールチャム!?

ドリームキャスト公式サイトである「dricas（ドリキャス）」の中でも超人気のコンテンツ「メールチャム！」は、キャラクターとショートメールのやり取りを楽しむまったく新しい友達ツール。ＤＣからメールを送ると、数日後、キャラからキミに返事がくる……。しかも返ってくる返事は自動的に処理された味気ないものではなく、キャラクターが１つひとつのメールにココロを込めて書いてくれた返事なのだ。ささいな日常の報告から悩み相談まで、各キャラクターとのコミュニケーションの方法は無限大だ。
http://www.dricas.com/chum/

新世紀に向けてサイバーコミュニケーションゲーム爆進中！→そこで、どこがスゴくなったのか、マネージャーに直撃！

「ドリキャス」リニューアルに伴い、「メールチャム！」も内容を一新！ 新キャラ紹介と併せてポイントを紹介しよう。



見た目がスゴイ！

リニューアル画面はサイバーなカンジがカッコいい仕上がり。各キャラのページも個性が生きてチェックするのがより楽しくなった。そこで、中身について聞いてみよう。

マネージャー　実は今回のリニューアルは第１弾です。「ドリームパスポート２」の機能を最大限に使うためにテストしてみたけど、これからはグリグリ動かしたり、読み込みを早くするための改良をするよ。今回の最大のウリはキャラのコメントをドンドン出せるようにした点だね。

――リアルタイムなコメント見てると「あ、メール出さなきゃ」って気になりますもんね。

「遊び」もスゴイ！

――何やらＨＰならではの「遊び」もいろいろ計画中だそうですが？

マネージャー　まずは９月からのカウントダウン企画。たぶんこれってみんなの想像とはちょっと違う展開になると思うからお楽しみに。キャラのページでも裏ワザを隠してプレゼントを出したり、いい意味で想像を超えたイベントやりたいね。キーワードは「いつでもどこでも誰でもメールチャム！」。そのために少しずつ準備しているよ。クリスマスにも何か大きなコトやりたいね。

――ゲームショウにも何か隠し玉が？

マネージャー　フフフ……。

――どうやら今回のリニューアルにとどまらず、企画が目白押しのよう！



ページもキャラクターもどんどんカッコよくなってるってカンジだね。キャラごとのスケジュールチェックやメール送信もスムーズに。

充実のサポートスタッフ☆案外目立ちたがり!?



POLICE
<プロフィール>
キャラクターの迷惑となるマナー違反、ルール違反メールを取り締まるのがPOLICEのお仕事。みんなが楽しくメールできるのも彼の活躍があってこそだ。



るすばん
<プロフィール>
キャラクターだって生身の人間（？）。休みたい時だってある。そんなお休み中のキャラに代わって返事する留守番君が新しく登場。24時間留守番だって！

Dr.S
<プロフィール>
今回のHPの大幅リニューアルを手がけた張本人。「これからはユーザーのHP作りの手伝いもしていきたい」とのこと。彼の今後の動向に注目したいね。



マネージャー
<プロフィール>
キャラのスケジュール管理から宣伝、企画までマルチにこなすマネージャー。今後はスタッフへのメールも受け付ける予定。意見や感想待ってるよ。

――選ばれし者だけがメールデビューを許される!?

2000年へ……カウントダウン企画始動！

「世紀末に生き残った４名だけにデビューのチャンスが」――何とも過酷な試練が待ち構えていそうなこの企画、10人の候補者をユーザーのメールと投票で４人に絞り込んでいくらしい。詳細は明らかにされていないが、ここでマネージャー情報。「10名はスカウトした普通の男の子デス。ユーザーと一体になってちょっとしたイベントをやっていきたいと思っているのだけど、まだヒミツ。ちょっとびっくりすると思うよ。キャラは自薦他薦も受け付けるかもしれないのでページは要チェック！」――キミにも参加のチャンスが!?



「カウントダウンサバイバー」9月上旬 戦闘開始



ジェットガールズ

ジェットガールズ 初めての夏

——今日はジェットを代表してREDに来てもらいました。では早速、楽しい夏、過ごしてました?

RED　私なんかは夏! っていうだけで毎日楽しいんですぅ。海に行ったり、おいしいデザート探したり、メンバーみんなそれぞれの夏を楽しんでますっ! ビーチでの水着姿も見てくれましたぁ?

——最近はジェットの戦闘服姿も人気だってね。武器とかリアルで……。

RED　あ、アレ? えっと……。実は私達、どうしてあの格好なのかわからないんですぅ! ホントはメンバーも「重いからイヤ」「夏は暑い」なんて言ってたりして……。

——誰かと戦うワケじゃないんだ。何にも知らないでちゃんと着こなしてるところがスゴイけど(笑)……。

リニューアル!で大事件

——今回のリニューアルではジェット的にも大変だったんだって?

RED　そうなんですぅ。今回は1人ひとりメッセージを書いたり、いろいろ忙しかったけど、準備するのは楽しかったですよ! あ、でもそのせいでPURPLEちゃんのお誕生日のことをみんな忘れちゃってて、ちょっとかわいそうなことしちゃったっ。

——それで泣いてるんだ……。

RED　BLACKなんて「言わないほうが悪い……」だって。でもあとでちゃんとお祝いしましたよ。

——ところでEメール恋愛が話題になってるけど、思わずクラッときちゃうメールなんてある?

RED　この人はどんな人なのかなぁっていろいろ想像したりすることはありますよぉ! 相手に興味を持つっていうところから何でも始まるんだし! あと、しばらくお休みしてた人からまたメールが来たりすると嬉しいですぅ! そういう意味では普通のお友達と同じですねっ。

——ファンレターもいっぱい来たよ。

RED　うん、とっても嬉しいです! これからもいろんな私達を見てもらうためにがんばるから、応援よろしくお願いしますっ!


(東久仁侍)



(千葉県 kuronbo)



おハガキありがとう!

バースデイのお祝いハガキが届くあたり、大人気。さすがは実在キャラ(?)。



(鹿児島県 Saneya)

※ハガキの送り先は、〒150-8681 東京都渋谷局留 ドリキャス編集部「メールチャム!」係まで

気になるキャラクターの近況をキャッチ! 励ましのメールを出そう!?

なんと!ファミリーが増えた



——平均身長15センチのプチ将軍ファミリーから代表でプチプチ様にコメントをお願いいたします。早速ですが、将軍と姫との間柄など……?

プチプチ　せっしゃはプチプチってゆーの。"あいだがら"って何のこと? せっしゃ、ようわからんの。

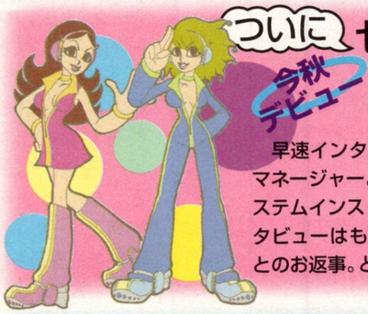
——えっ、えー……、ではなぜお2人のご登場とあいなったのですか?

プチプチ　せっしゃはプチプチなの。とうじょうは呼ばれたからやの。

——で、では最後に抱負など……。

プチプチ　メールは8月27日からって聞いてるの。まだあんまし早う書けへんけど送って。ごっつう楽しみ。

ついにセクシー系の登場か!?
今秋デビュー アストロシスターズ



早速インタビューを……と思ったら、マネージャーより「現在、日本語翻訳システムインストール中(?)です。インタビューはもう少し待ってくださいね」とのお返事。ということは!? ガイコクジン、いや名前からして宇宙人? 何ともミステリアスな2人だけど、ちょっと大人の会話が楽しめるというウワサあり。ゲームショウあたりでお目見えなんて声もあるので、続報をお待ちくださいませ。

ハジけてトんでパワー全開!?
シグナルキッズ

とびきり元気のいい高校生ユニット。今日はGamの登場だ。

——最近盛り上がってる話題は?

Gam　Mashnはゲーム、Limmyは相変わらず片思い中の女の子のことで盛り上がってるみたい。オレはいろいろ話してるけど、音楽関係と恋愛相談が多いかなぁ。

——なんかマネージャーから大目玉くらったって聞いたけど。

Gam　Mashnがユーザーさんとチャットしちゃったんだよね～。オレとLimmyもとばっちりで説教されて……。そんなわけで、皆さんチャットには誘わないでね(笑)。

——今後はどんなことしたい?

Gam　イベントとかまだやってないからなんかやらかしたいね!



バギーヒート

走って育てて一人前! 第1回バギーヒート 親バカ選手権!!

噂の、育成データを利用したトーナメントがついに開催!! その模様と結果を誌上で発表するぞ!!

結果発表!!



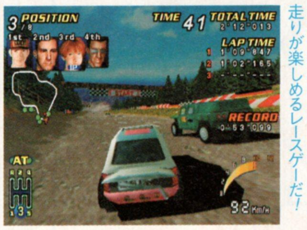
BUGGYHEAT バギーヒート

●CRI●発売中(7月8日発売)
●5,800円●オフロードレーシング
●レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、通信、VGA対応
●2人同時プレイあり

好評発売中!!



バギーを題材に、今までにない新しい試みを満載したレースゲームの本作。そんな試みの一つ「ドライバー育成機能」でユーザーが育てたAI同士を、インターネットを利用して集めオートパイロットで対戦を行ったのがこの「親バカ選手権」だ!!



もちろん本作はダイナミックな走りが楽しめるレースゲーだ!

ユーザーの心血が注がれたAIデータが激しいバトルを展開!!

というわけで、本誌記事やインターネットを見て、我こそは、と名乗りをあげた128名が参加した第1回大会。参加者は皆、なかなかの走り込み具合で、しっかりとライン取りをしていて、激しいバトルが繰り広げられた。そんな激戦を見事BEST8まで勝ち抜いた強者マシンは、以下のトーナメント表のとおりだ。





どのマシンも走り込みがはっきりわかるていねいな出来。マーキングもしっかり施されていたぞ。

ドライバー育成機能

ドライバー育成機能とは、タイムアタックモードで走った際のプレイヤーのライン取りやアクセルワークといったテクニックを、AIに学習させられる機能だ。この育成データを使って今大会のようなオートパイロットによるレースが可能なのだ。





タイムアタックで走り込んで……。



会心の走りをドンドンAIに覚えさせていこう。

優勝者はNAKADA氏に決定!!

グリッド	タイム	エントリー	マシン
1	50:949sec	BAKUDAN 60	DRANKSCHENKER
2	50:315sec	すがわ2	TRICY DIAMOND
2	50:449sec	マエストロ	TRICY DIAMOND
1	57:667sec	RUVI	TRICY DIAMOND
1	49:182sec	NAKADA	TRICY DIAMOND
2	49:899sec	ブッチャー	TRICY DIAMOND
2	53:332sec	hisashi	TRICY DIAMOND
1	50:265sec	BBA	DRANKSCHENKER

2回戦: 2 49:385sec / 1 50:599sec / 1 49:432sec / 2 51:765sec

準決勝: 2 49:049sec / 1 49:315sec

firstest lap 49:049sec (すがわ2)

NAKADA 優勝!

You are OYABAKA CHAMPION!!

準優勝 すがわ2
3位 マエストロ BBA

トーナメント表の数字は各回のグリッドとベストタイムです

左のトーナメント表を見てもらうとわかると思うが、大多数がトリッキーダイヤモンドを使用している。そんな中、2台のドランクシェンカーが勝ち抜いてきているのも興味深い。とにかくマシン性能に差がないぶん、育成データの内容が勝敗を分ける格好になったのは事実。さらにライン取りも近いため、どのレースも接戦となった。そんな僅差を見事勝ち抜いたのはNAKADA氏のトリッキーダイヤモンドだ!!



台数は少なかったが、トリッキー以外のマシンも奮闘していたぞ。

↓このマシンが使用度No.1のマシンだ!!



TRICKY DIAMOND

安定した性能を誇るこのマシン。他のコースも含む全コースを育成するなら操作もしやすいので一番楽なマシンと言える。ただしディビッド(AI)は変なライン取りを覚えているので、矯正が必要だ。

優勝決定戦を誌上リプレイ!!



グリッド1P側がNAKADA氏、2P側がすがわ氏でスタート。イン側のすがわ氏としては早めにアウトへラインを取りたいところだったが、ブロックされ先行を許してしまう。



まずは1度目のチャンス。しかしブロックされたあと、バランスを失い失速してしまう。

その後、順調に周回を重ねる両氏。差はほとんどなく、すがわ氏が途中何度か抜きに掛かるがブロックが固く前に出られない。



2度目のチャンスは3周目。しかし、またしてもしっかりブロック。手強い。



しかし4周目、すがわ氏にチャンス到来。2つ目のコーナーで減速しすぎるNAKADA氏のマシンを一気にインから刺し前に出る。



しかし、その直後の急斜面ジャンプから橋への急カーブで、どうしても壁面に接触してしまうすがわ氏は失速、再び刺し返されてしまうのだった。



そしてファイナルラップ。同じポイントで大きく減速してしまうNAKADA氏のマシンを再びパスするが、その後も同じ展開……。





というわけで……

結局、逆転劇は起きずで、NAKADA氏が見事ゴール!! 優勝を手にした。ちなみに最速ラップはすがわ氏の2周目ラップだった。

優勝者ラップタイム	
1ST LAP	52:182 SEC
2ND LAP	50:432 SEC
3RD LAP	50:265 SEC
4TH LAP	49:915 SEC
5TH LAP	49:315 SEC

準優勝者ラップタイム	
1ST LAP	54:449 SEC
2ND LAP	49:049 SEC
3RD LAP	50:065 SEC
4TH LAP	49:349 SEC
5TH LAP	--:--- SEC

優勝者NAKADA氏のマシンデータだ!!

NAKADA氏のマシンはアクセルワークが良かった。さらにライン取りも非常にタイト。特に最初と最後のコーナーではぎりぎりの減速できれいに曲がりきるよう教育されており、1つ目の橋で接触し、失速してしまっても、最後のコーナーで取り返す走りをしていた。



チューニング&走行データ

チューニングを見てみると、意外にもギア比は調節されていない。しかし、その他のパラメータはすべて右寄りに調整されており、後輪やや固めといった感じ。実際に走った感じは非常に素直でスムーズに走るよう調整されていた。



詳しくは教えられないがチューンはこんな感じで施されていた。

優勝者からのコメント

——データを育成する際心がけたことは?

『ライン取り。若干遅くても安定したラインを覚えさせていきました』

——大変だったところは?

『素直に走らないところの修正です』

——感想を一言。

『8位ぐらいに入って賞品がもらえればイイかな? と思っていたので驚きです』

大会参加者たちのマシンをインターネットでダウンロード!!

今回のこの大会で大いに活用された本作のインターネット機能。もちろん大会以外でも自分の育てたAIをアップロードしたり、見知らぬプレイヤーが育てたデータをダウンロードすることが可能だ。また今大会で活躍したマシンもダウンロードが可能になるので挑戦してみよう。ソフトを持っていない人も、気になったら下のURLで本作の雰囲気を味わってくれ。



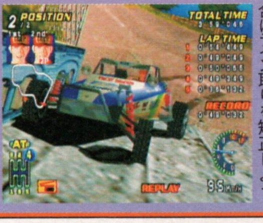
ドリームパスポートでも閲覧可能。覗いてみよう。

8月20日よりダウンロードサービス開始予定!!

http://buggyheat.dricas.ne.jp/buggyheat/

AI育成ワンポイントアドバイス!!

AIにはそれぞれ初めから覚えているライン取りが存在しており、そこに自分のライン取りを覚え込ますことによって、少しずつ自分のライン取りに近づいていく。よって、クセの強い部分はあえて大きく幅を取ってライン取りをし学習させるとデータを矯正することができる。

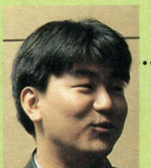


壁面などに激突してしまう場合はライン取りを矯正しよう。

総評

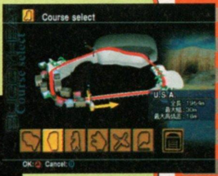
全体的に思った以上のハイレベルなデータ揃いで驚き。特に2つ目のコーナーから急斜面に進入する際のライン取りでは、こんな方法があったのかというライン取りをしっかり覚えさせてあり、さらに覚えにくいその先の急カーブから橋へ抜ける場所もきっちり抜けている。次回大会でも気合いの入ったデータに期待。

CRI幅 朝徳氏のコメント



「親の心、子知らず。なかなか思いどおりに走ってくれない我が子にじれったい思いをした人も多いはず。でも皆さんなかなかの親バカぶりでしたよ! 次回『親バカ選手権〜青春編〜』を開催予定。育児に休息なし(笑)。さあ、再び子育てに励みましょう!」

これをもって、第1回「親バカ選手権」も終了。もう気の早いユーザーは第2回目の開催が気になっているハズ。もちろん第2回も別コース、別条件で近々開催する予定だ。詳細が決まりしだい誌面及びバギーヒートHPで発表するので、それまでしっかり本作をじっくりプレイし、インターネットでさまざまなデータと対戦させながら、腕を磨いて待つように。



次の大会の舞台は一体どこになるのか!? お楽しみに……。



インターネットのインフォメーションも要チェックだぞ。

第2回親バカ選手権も開催予定!! それまで君のマシンを育て上げろ!!

EXPERIENCE OF FICTION LIFE
World Neverland Plus
The Olerud Kingdom Stories
ワールド・ネバーランド プラス ～オルルド王国物語～

オルルド王国投稿通信

Olerud Kingdom Life

●リバーヒルソフト●発売中（7月15日発売）
●5,800円●架空世界シミュレーション
●1人プレイのみ●VM／キーボード／通信対応

とある夫婦の素朴な日々

なんと漫画家さんが４コマ漫画を送ってくださいました。玄人の方にも注目度の高いオルルド王国投稿通信。もちろん素人さんも大歓迎！ 絵のうまい下手は「ワーネバ」を愛する気持ちでカバーしましょ！

オルルド王国名所めぐりその4

シズニの丘





シズニの丘には式典が行われる「謁見の間」や、他に「親衛隊オルグ」や「カービー神殿」など重要な施設が多いのです。

オルルド王国の中央にある小高い丘は、国民から「シズニの丘」と呼ばれています。ここは、オルルド国初代国王「カービー・アロマー」が神託を受けた場所であり、シズニの泉があることから、そう呼ばれるようになったそうです。シズニの丘には、オルルド王国の主要な施設が建てられ、その奥には王の住む王宮があります。ここからは、西にはハル地区とバスの浜の向こうに海を望み、東にはオルグ地区とアッカデ湾がよく見渡せます。また、よく晴れた日には、はるか北方のエレク山の姿を見ることもできます。王宮は別名「天宮」とも呼ばれ、カービーが神託を受け、建国を宣言した日は「シズニの日」として国民の祝日となっています。

女心は…



何度も「結婚しよう」と続けると「強引ね」と言われて嫌われてしまうことがあります。ただし、相手に親しい人がいなかったりすると、すぐにデートに誘われちゃったりします。

新生活で新発見



あこがれの新婚生活。アイテムをしまう場所は夫婦兼用なので、買ってくるアイテムを見れば相手の性格がよくわかります。訓練好きの妻がラムサラを買ってきて驚くことも……。

Net

The Comic Writer of the week.



マンガ家さんの紹介

何と、今回4コマ漫画を送ってくださったのはゲーム系アンソロジーコミックなどで活躍中の松本英孝先生。ほのぼのとした中に、スパンとハイブローなギャグが光ってますね。

仁義なき子作り



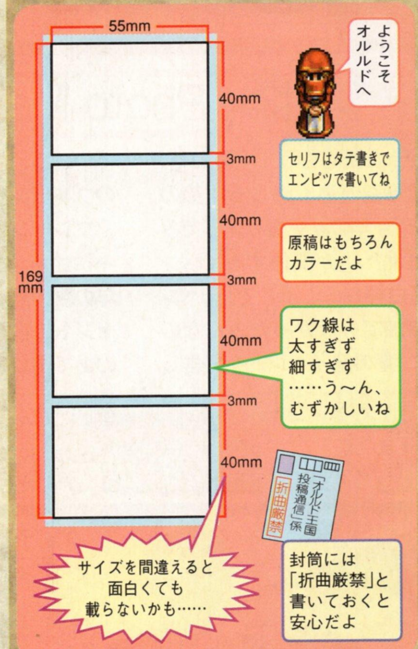
王国では人口の上限があるため、セーブデータに「満」がついている時は、残念ですが子どもができません。しかし、いくらチャンスとはいえ、朝から子作りとは元気な夫婦ですね。

謎多き国



王国には全部で54の「歴史のメモ」が隠されています。これらすべてを発見することで、王国の歴史と真実を知ることができるのです。最後の謎は、奥さんがバンオルグってことで。

キミの4コマ待ってるぜ!!



王国には、はっきりとは見えないさまざまな謎や、真実がたくさん隠されています。プレイ中、ちょっと注意してみてください。買い物の内容で、妻の趣味がわかるかもしれません。偶然発見したメモの内容から、思いもかけない真実がわかるかもしれません。あなたがすべての真実を知るのはいつの日でしょうか。さて、ハイレベルな投稿が続いていますが、文章やユニークなイラストも待ってます！ 今なら掲載率も高くて狙い目かも？

4コマ漫画の原稿は上記の寸法を厳守のうえ①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤職業（学年）⑥4コマ漫画の題名を明記したものを同封して下記のあて先まで送ってください。投稿していただく4コマ漫画の内容は、オルルド王国に関するものなら何でもOKです。

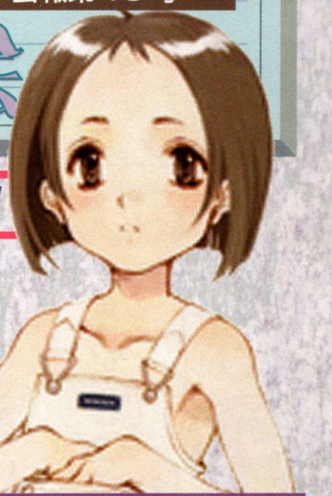
なお、お送りいただいた作品の権利は、ソフトバンク パブリッシング（株）に帰属するものとし、一切返却はいたしませんので、あらかじめご了承ください。

《このコーナーへの投稿は》
〒103-8501
ソフトバンク パブリッシング（株）
ドリームキャストマガジン編集部
「オルルド王国投稿通信」係まで

ハドソンファンページ　投稿募集！　グッズ・イベント情報満載！

夏のイベントの見所&レア・アイテムプレゼント特集！　会報第15号

北へ。すずらん友の会



プレゼント「北へ。Photo Memories」発売記念特大プレゼント！

暑かった夏ももうすぐ終わり。そろそろ空が高く感じる季節の到来だ。今年の夏を振り返ってみると、「北へ。」が関係するイベントが目白押し！　そこで、イベントに参加できなかったみんなのために、夏の全イベントを報告していこう。もちろん、お待ちかねのプレゼントもいっぱい!!

プレゼントの応募方法は、ハガキに住所・氏名・電話番号・今年の夏の思い出と、希望するプレゼントの賞品名を1つ書いて、右のあて先に送ってください！

プレゼントのあて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリームキャストマガジン編集部
「すずらん友の会・夏のプレゼント」係
締め切り 8月26日
(当日消印有効)

全部あげちゃう！「北へ。」超豪華プレゼント！
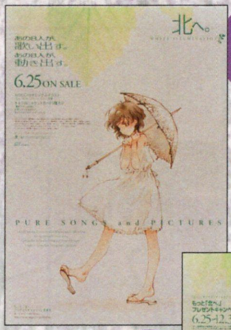


1名

①「北へ。」イラスト入りうちわ
「東京キャラクターショー1999」で発売された"うちわ"。竹製なのが風流。イベント限定発売のレア商品だ。



2名

④「北へ。」NOCCHI イラストカレンダー
NOCCHI氏のイラストを存分に楽しめる西暦2000年版カレンダー。A2版サイズで表紙を含み13枚綴り。



5名

⑤『北へ。White Illumination PURE SONGS and PICTURES』ポスター
MIL-CD第1弾として発売された「北へ。White Illumination PURE SONGS and PICTURES」の宣伝用ポスター。もちろん一般販売はされていない。



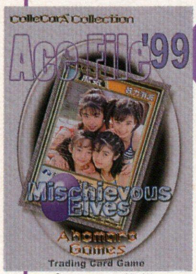
5名

⑥もっと「北へ。」プレゼントキャンペーンポスター
もっと「北へ。」キャンペーンの告知ポスター。「北へ。」のソフトや関連商品を買ってチップを溜めれば、さまざまな特典がある。非売品。



5名

⑦LITTLE WHITE「北へ。」FASHION BOOK NOCCHI作品集 ポスター
NOCCHI氏の魅惑的なイラストがたっぷり詰まった作品集の宣伝用ポスター。もちろん非売品。作品集は全国書店で発売中。A4版98ページでおまけのシール付き。



10名

②トレーディングカードゲーム『Ace File'99』スターターBOX
未来蜂歌留多商会から新発売のトレーディングカードゲーム。アイドル系の実写絵柄のカードがメインなのだが、じつは限定の「北へ。」カードを加えてプレイできる。



8名

③『Ace File'99』用「北へ。」プロモーションカード9枚セット
「Ace File'99」に混ぜて遊べるプロモーションカード。「北へ。」の女の子8人のカードと特殊カード1枚がある。イベントでのサービス用カードで一般販売の予定はない。



2名

⑧「北へ。Photo Memories」テーマソングシングルCD『MOVE ON!』
「北へ。Photo Memories」のオープニングテーマのCD。ミニアドベンチャーのエンディング曲も収録。8月25日発売予定。



5名

⑨「北へ。Photo Memories」テーマソングシングルCD『MOVE ON!』ポスター
「MOVE ON!」のシングルCD宣伝用ポスター。絵柄はCDのジャケットと同じだけど、大判サイズなのが嬉しい。ファンならぜひほしいところだが、もちろん非売品。

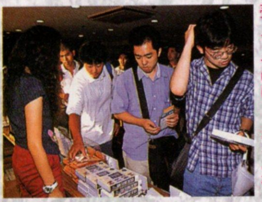
プレゼント提供：
①編集部
②③未来蜂歌留多商会
④〜⑨株式会社メディアファクトリー
（TEL：0570-002-001）

夏の「北へ。」イベント&プレゼント

イベント　ラジオの公開録音＆花火大会!!

8月10日といえば、東京のど真ん中・神宮外苑で花火大会が開催された日。この日、花火大会の会場に隣接する日本青年館において、大人気放送中のラジオ番組『北へ。White Illumination』と『あぁぁ新天地』による合同公開録音が開催されたのだ。『FLOWERS OF SUMMER』と銘打ったこの公開録音は、出演者全員が浴衣姿で登場するなど、まさに気分は夏一色！

当日は、番組のメインキャスト大谷育江さん、千葉紗子さんに加え、ゲストとして豊口めぐみさん、広橋佳以さん、川澄綾子さんも登場し、歌にトークに大活躍。そのうえ「北へ。」グッズを続々と発売するメディアファクトリーからは、「北へ。」OVA発売決定という爆弾発言も飛び出したのだ。



会場の物販コーナーには、長蛇の列ができていた。先行発売って、ついほしくなるよね。



公開録音終了後は、もちろん花火大会を鑑賞。夏の夜空を彩る花を、紗子ちゃんや佳以ちゃんも見学していたよ。



出演者全員が浴衣で登場したオープニング！　夏の花って、このキュートな出演者の皆さんのことだったんだね。

ラジオもまだまだ続くよ！

募集　あなたが選ぶベストショットコンテスト！

「北へ。Photo Memories」のミニアドベンチャーは、もうコンプリートしたかな？　デート先で写真を撮って残せるというのがミニアドベンチャーの楽しみの1つだけど、いい写真は撮れてる？　そこでドリマガでは、キミたちが選ぶ彼女のベストショットを大募集！　「これは最高！」と思うベストショット写真を1点だけ選び、ハガキで応募してね。



通常会話の場面の写真は今回は除外。彼女がポーズを取ってくれるシーンを選んでね。

あて先
「すずらん友の会・ベストショットコンテスト」係
締め切り 9月2日
(当日消印有効)

「北へ。Photo Memories」ベストショットコンテスト 応募の決まり

ハガキにキャラクター・ベストショットの内容・コメント・住所・氏名・年齢・電話番号を書いて応募してください。応募は1人1通のみ有効です。なおベストショットは、女の子がポーズを取ってくれる場面に限ります。キャラクターがセリフをしゃべっている場合の写真は除外となります。また、ベストショットを撮った場所と状況の簡単な説明も書いてください。応募者のなかから抽選で5名様に、千葉紗子ちゃん・広橋佳以ちゃんの直筆サイン入り「北へ。White Illumination PURE SONGS and PICTURES」CDジャケットを、2枚組でプレゼントいたします。

どのジャケットにも、紗子ちゃん、佳似ちゃんからのメッセージが入っているよ。内容は、当選後のお楽しみ！



●千葉紗子／広橋佳以直筆サイン入りCDジャケットを5名にプレゼント

イベント　ワンダーフェスティバルに「北へ。」グッズが！

ガレージキットの祭典『ワンダーフェスティバル 1999 Summer』の会場にも、「北へ。」ファンがあふれかえっていた。夏の陽射しがギラギラと照りつける8月8日、会場に集まったファンのお目当ては、先行発売される「北へ。」グッズの数々……。と、そこへ、10月末に(有)岸企画から発売が決定した、琴梨ちゃんとターニャのフィギュアが飛び込みで到着！　あまりに見事な出来栄えに、ファンの視線が釘付けになっていたぞ。



発売(有)岸企画、製造(株)クルシア。原型製作を片山博喜氏が手がけた逸品だ。10月末に7,800円(予価)で登場予定。



こちらはアビオンズから出展されていたターニャと琴梨、鮎のフィギュア。他のブースでも「北へ。」フィギュアを見かけたよ。

スペシャル企画！

イベント　新宿にボンバーガールズ現る!?

去る7月27日、新宿ステーションスクウェアにおいて、ハドソン主催の「ボンバーマン納涼祭り」なるイベントが開催された。イベントの会場では、北海道"JA当麻"の協力で、名物でんすけスイカやキュウリ、トマトといった採れたて野菜の試食会もあり、ちょっぴり北の匂いが感じられたのだ。



ボンバーガールズテレカを6名にプレゼント！

締め切りと住所は左のプレゼントと同じ。「ボンバーガールズプレゼント係」まで。



あまりにも涼しすぎる衣装でボンバーガールズが登場。



ドリマガも参加したスイカ割り。スイカ、おいしかった～。

Sunny Side SNK
サニーサイド エスエヌケイ

まだまだ夏の暑さも続いている今日この頃。夏バテにもめげず、最新情報満載でお届けする今回のSSS。アーケードで盛り上がっている「KOF'99」の隠しネタと、ネオポケの新作ソフト情報を公開！

「KOF'99」2人の隠しキャラを公開！

みんな気になっているんじゃないかな？ 「KOF'99」のキャラ選択画面の太陽と月のマーク。実はここに、草薙京とライバルの八神庵が隠されていることが判明した。ここでは、2人の使用条件と必殺技コマンドリストを公開しよう。



この2人が隠されていたのは、誰もが予想していたことか!?

隠しキャラ出現手順

①ルーレットチームエディットで、下記のキャラクターリスト中から3人以上選出し、チームを組む。

草薙京	K'／マキシマ／矢吹真吾／ウィップ／草薙京-1／草薙京-2
八神庵	レオナ／アテナ／パオ／香緋／藤堂香澄／キム／ジョン

②①のチームで対戦(CPU、対人どちらでも可)に勝利し、勝利演出時に下記の隠しコマンドを表示させる。

草薙京	「?」にカーソルを合わせて START+ ←→↑←↓→
八神庵	「?」にカーソルを合わせて START+ →←↑→↓←

③キャラセレクト画面で隠しコマンドを入力する。

！ 隠しコマンドを知っているからといって、①、②の手順を飛ばしていきなり③を実行してもダメ。ちゃんと①で、草薙京もしくは八神庵の“隠しコマンド表示必要キャラリスト”から3人以上を選出したチームで、②までの手順を踏むこと。



技名	コマンド
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
四百弐拾七式・轢鉄(ひきがね)	→↘↓↙←+BorD
R.E.D KicK	←↓↙+BorD
七拾五式　改	↓↘→+B・BorD・D
百拾四式・荒咬み	↓↘→+A
／百弐拾八式・九傷	〈荒咬み〉動作中↓↘→+AorC
／百弐拾七式・八錆	〈荒咬みor九傷〉動作中→↘↓↙←+AorC
／外式・砌穿ち	〈荒咬み→八錆〉動作中AorC
／百弐拾五式・七瀬	〈九傷or八錆〉動作中BorD
百拾五式・毒咬み	↓↘→+C
／四百壱式・罪詠み	〈毒咬み〉動作中→↘↓↙←+AorC
／四百弐式・罰詠み	〈罪詠み〉動作中→+AorC
九百拾式・鵺摘み／龍射り・虎伏せ	↓↙←+AorC
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
百八拾弐式	↓↘→↓↘→+AorC

草薙　京
KYO KUSANAGI

NEW COMERS KOF 1999



技名	コマンド
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
参百拾壱式・爪櫛	→↓↘+BorD
百八式・闇払い	↓↘→+AorC
百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorC（3回まで連続入力可）
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←+BorD
屑風	投げ間合いで→↘↓↙←→+AorC
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AorC
裏参百拾壱式・祈爪櫛（さくつまぐし）	↓↘→↓↘→+BorD

八神　庵
IORI YAGAMI



ダイヴ アラート（バーン編・レベッカ編）

■発売中（8月19日）■3,800円
■無線ユニット対応 ■ネオジオポケット

このゲームはプレイヤーが潜水艦のオーナー兼艦長となって、“ランド”と呼ばれる地球に残された唯一の都市を目指し、広大な海を冒険していくシミュレーションだ。「Sミッション（本編）」「通信バトル」「トレーニング」の3つのプレイモードがあり、同時発売の「無線ユニット」を使えば、多人数対多人数のバトルも楽しめる。





ショップで武器を購入したり戦闘を積み重ねて、自分の潜水艦をパワーアップさせていこう。



戦闘では、2種類のソナー（音波）を使って敵を探知し、周囲の状況を把握しながら戦うのだ。

無線ユニット ■発売中（8月19日）■2,980円

ワイヤレスで多人数対多人数のプレイを可能にするのが、この「無線ユニット」。最大到達距離は約10mで、ネオポケ、ネオポケカラー両対応だ。



「ダイヴアラート」を筆頭に、対応ソフトも続々登場予定。

SSSへのお便りのあて先は：〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク パブリッシング(株) ドリームキャストマガジン編集部内「SSS」各係まで

先駆け!! NAOMI™ 塾

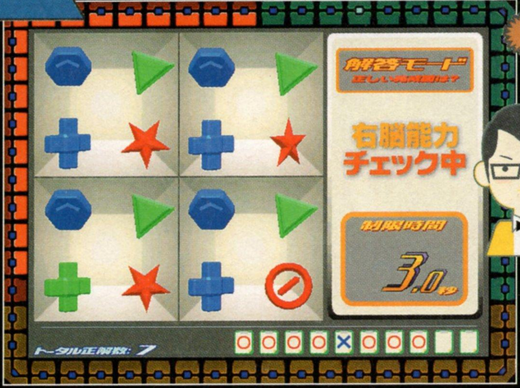
さきがけ!! ナオミじゅく

DC版(!?)に向けて最新ネタを先駆けるぜ!!











Check it! 先駆け!! NAOMI™ 塾外伝

SAKIGAKE NAOMI JUKU GAIDEN
TECMO "TEAM NINJA" official corner

DANGER ZONE

DEAD OR ALIVE 2

「DOA2」に触った感触ですが、テンポがよくて心地いいです。Fボタンを使ったプレイはとてもやりやすい。完成がとても楽しみ。

11 HIT

待望の男性キャラ2人、ついに公開さる!!



EIN アイン

Comment From Team Ninja

アインは純然たる空手使いです。ずっと空手家を作りたかった。まさにザ・空手ですね。結構かっこいいキャラに仕上がったかなと。彼は殴る快感がポイントになりますね。ジャン・リーに負けないぐらいの。技に関しては、スタッフに実際の空手家が何人かいるんで、彼らがやいやい言いながら作ったみたいです。「DOA2」にまたひとつ新しい武器ができたな、という気がしてます。







今回公開された画面写真から、体力ゲージの下にキャラクターの顔アップが表示されるようになったのも要チェックポイント。

「DOA2」に欠かせない男性の新キャラが一気に2人も公開された! スピード、パワーのバランスに優れた扱いやすさが特徴の空手使いアイン。バイマンを彷彿とさせる、心憎い数々の打撃技と極め技をバランス良く使いこなすレオン。また、シンプルながら、女性キャラに負けず劣らず、ポイントを押さえたしっかりした造形になっていることがおわかりいただけるだろうか? 完成が本当に楽しみ!!



LEON レオン

Comment From Team Ninja

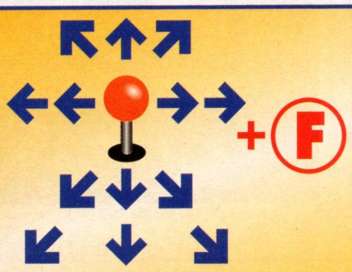
パワフルさと無骨さ、あとテクニカルな技のハーモニー、それと渋さですね。それを実現したのがレオンです。で、プレイヤーの方々はバイマンの去就問題を心配されたと思いますが、「1」で任務を完了した彼のコンセプトはレオンに生かされ、より明確なものになっています。まずはじめにコンセプトありきなんですよ。

Ⓕボタンの真実をここから大公開!!

Free Step フリーステップ

「DOA2」に新しい動きをもたらすフリーステップ。環境が著しく変化するステージの仕掛けを積極的に利用し、攻撃をダイナミックなものに変える。

OPERATION



POINT
一度フリーステップ状態に入ると、レバーとⒻを押し続けている間はフリーステップ状態

8方向に自由に移動し攻撃的ポジショニングを行う

フィールドを手前、奥を初めとして自由に動き回ることを可能にしたフリーステップ。その移動速度、移動量からして、（走るというより、相手をにらみながらじりじりと動く感覚）、従来の3D格闘にあった軸ずらしや横移動とは異なるもの。これは、多様化したフィールドを最大限に活用するためのスパイスの役割を果たすのだ。

Ⓕボタンを押しながら使う

フリーステップの操作は、上に挙げたようにレバーとⒻボタンを入力し、さらにそれを維持することで行う。スタート時、上3方向は、レバー1回の入力で行動可能だが、前後、下3方向は2回入力が必要となっている（しゃがみ操作と重複するための措置だろう）。また、一度移動し始めたら、Ⓕボタンを押し続けながらレバーをどこかしらの方向に入力し続ければ、フリーステップ状態を維持して多方向への移動が可能だ。手前、奥方向への移動は、基本的に相手を中心とした円軌道を描く。



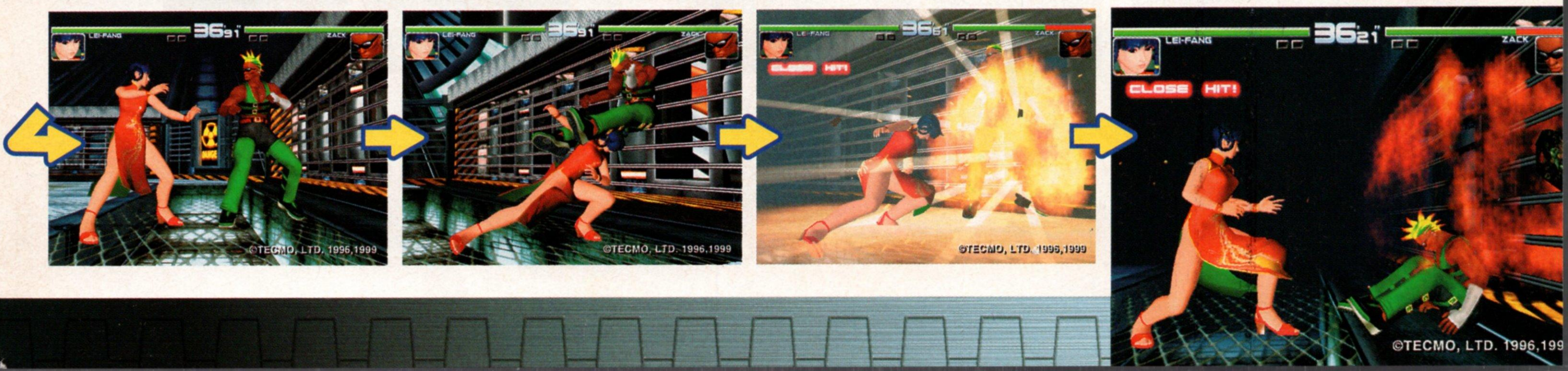
地形条件を考えながらの移動

現在考えられるこのフリーステップの使いどころだが、相手がダウンしているときや、お互いの距離がある程度離れているところで、デンジャーゾーン（壁や水たまりなど。よろけや攻撃による吹き飛び効果が変化する）の位置を考えながら、攻撃する方向を変えるために使うということらしい。デンジャーゾーンの効果を積極的に利用する「DOA2」ならではの戦いが垣間見える。地形を戦略に取り入れることで、よりゲームを楽しむことができる、これがフリーステップの最大の魅力だ。



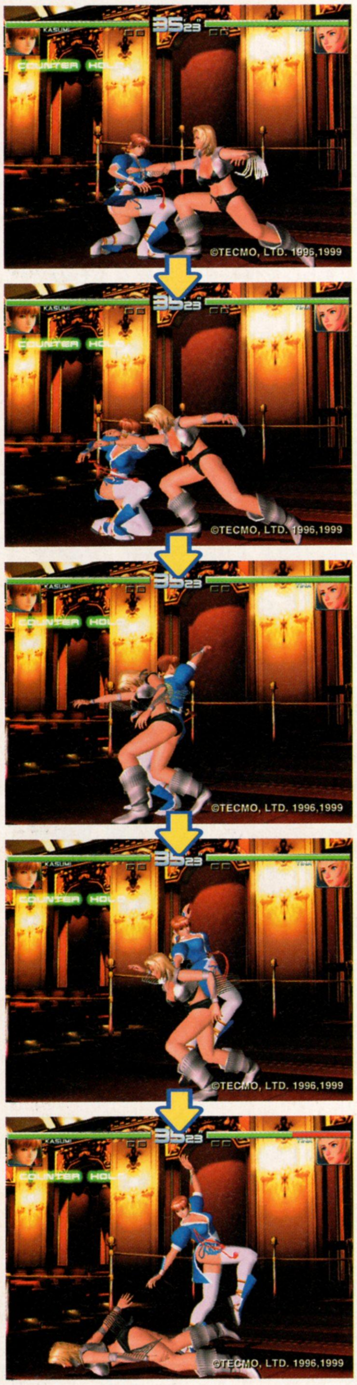
フリーステップから他の行動は？

フリーステップからはレバーをニュートラルにすることで通常の立ち状態へと戻る。ここからすぐに他の行動への移行が可能だ。そのままⒻボタンを押し続ければガードに、攻撃ボタンを押せば攻撃へとシフトする。また、フリーステップ中、⇦もしくは⇙方向にレバーの入力で、移動とガード両方の機能を持たせることができる。



Difensive Hold ディフェンシブ・ホールド

「DOA」の標準システムであった相手の攻撃を受け流して反撃するディフェンシブ・ホールド。これもⒻボタンを使うことで実現されている。わずか2アクションのイージー操作だが、受けの醍醐味を満喫できる。



今作のディフェンシブ・ホールド（以下DH）は、「DOA++」のピンポイントDHを継承した形のものが採用された。コマンドは特殊な方向への入力を必要とするが、暴発を避けるための必要な措置といえるだろう。しかもすべて2アクションで可能になっており、中段キック系のホールドコマンドが簡素化されているのは大きなポイントと言えるのではなかろうか。

まずはガードを覚えてから

ダメージも大きく、狙い通りにいけばメリットの大きいDH。しかし、空振り中に投げをくらうとカウンター扱いとなるのでリスクも大きい。また、最も技の数が多い中段攻撃は、パンチ／キックを完全に読み切って使わないと、効果を発揮しないのだ。相手の攻撃を覚えるまではガードを使い、DHはそれから使い始めても遅くはない。



相手の技の攻撃特性をきちんとガードを使って学習してから、DHを使えばさらに効果的だろう。

上段 ⓅⓀ ホールド

→↖Ⓕ



上段攻撃に対するDHは、最後の入力方向がちょっと特殊。慣れれば問題ないレベルだろう。

下段 ⓅⓀ ホールド

→↙Ⓕ



上段と下段は相手の攻撃がパンチ、キックかによって自動的に技が変更になる。





中段 Ⓟ ホールド

→←Ⓕ



中段パンチ返しは上、下段と同様に⇨方向からスタートするのでわかりやすいだろう。

中段 Ⓚ ホールド

←→Ⓕ



キック返しはスタートコマンドが左右逆だが、レバーガードから使いやすいといえる。

相手の攻撃を読み、受け流して反撃ただしリスクを伴う

かすみ、レイ・ファン、ゲン・フーのみのDHもある

かすみ、レイ・ファン、ゲン・フーのみ、上中段、そして下段のパンチとキックを選ばない固有のDHを修得している。上中段のパンチ、キックを選ばず使えるので、リスクが少ないぶん、得られるリターンも抑えられている。キャラクターの性格付けとしての措置だろう。

ついに完成？ Ⓕボタンシステム記念INTERVIEW

——では、今回はこのⒻボタンがどれだけ大事なボタンなのか、という話から。

板垣　「DOA2」の紹介をシステムの話から始めるのは、すごく気が進まないんです。今回はそれも語りますが、そこから得られる快感のほうを重視していると思って聞いてください。システムというのは「料理」にたとえれば単なる「食器」。ナイフ、フォーク、スプーンでしかないわけです。すなわちそれがボタンなわけですが、で、さまざまなゲームが食器の違いを一生懸命に演出して「なんとかシステム」とぶちあげていますが、そういうのはもう意味がないなぁと。「うちのはギザギザスプーンだ！」とか。だから「食器論」じゃなくて「料理自体」つまりゲームの魅力とか快楽の話をしたい。「DOA2」は格闘ゲームのフルコースみたいな料理なんで、スプーンだけでも2、3本付ける手もあるんでしょうが、それはしないですね。だれでも味わえるゲーム。それが「DOA2」ですから。もちろんいわゆるグルメの方々がうなずく部分も忘れませんけどね。それがDHとフリーステップなんですが。

——なるほど。

板垣　やっぱり「DOA」ファンが一番気にしている、ホールドですよね。返し技を標準で搭載することによって「DOA」は他の格闘ゲームとの差別化を果たしてきたわけですが、その点は「2」でも受け継いで作っています。全体として格闘ゲームの新しいスタンダードを作るっていうことのほうが僕らにとっては重要なんですが、「DOA」の後継機を作るということ、つまり「DOA」のファンや今まで支えてくれたみんなの期待に応えることもまた重要なんです。ですからホールドのエッセンスを凝縮して、このⒻボタンに盛り込みました。今までのホールドシステムっていうのは致命的な欠点を持っていて、Ⓗボタンを押すだけで簡単に出せてしまうがゆえのローリスクローリターン性というか。それに対して、「DOA2」にスムーズに移行するために、「DOA++」で取り入れたピンポイントDHは、ハイリスクハイリターンで非常にいいんですよ。より絞り込んだ読みをしなければならないけども、当たれば大きな快楽を得られる。結果としてそれは成功したんで、さらに洗練した形で「2」に搭載します。すべての技は読み切れば返すことができるのが「DOA」ですから。

——それからフリーステップですが。

板垣　フリーステップっていうのは、「DOA」の世界を遊び倒すためのものなんですよ。3Dアクションゲームの世界観とかビジュアルっていうのは、1つの方向性としてどんどん有機的になっていくでしょう。もっと有機的な世界の上で戦いたいという欲求があるんですね。「バーチャファイター3」が、初めてその路線に足を踏み入れたわけですが、我々はさらにその先を作りたい。遊びの部分と、視覚的な快楽の両方をもっと出していきたいわけです。だから自然でリアリティのある世界と、そこでのまっとうなリアクションを用意したわけです。このリアクションっていうのが、デンジャーシステムとでもいうべき地形に対してのリアクションの違いなんです。水の中だったらバチャバチャいうかもしれないし、いろいろな挙動が変わるかもしれない。そういうところで遊んでもらいたいなと。しかもストレスなく。そういうステージ、世界というものを遊び切るためには、自由に、軸線を外れた動きができる必要があると。爆薬が仕掛けてあったりしますから、爆薬に相手を叩きつけるためには、爆薬を相手が背負う方向に移動したいわけですね。また、水の中にいたら出たいわけですよ。あるいは相手が出られない方向に自分で位置取りしたいと。そのための機能ですね。3D移動っていうものは、別にかわす手段の移動だけではなくて、こういう料理の仕方もあるんだよ、というのを提案しているわけです。



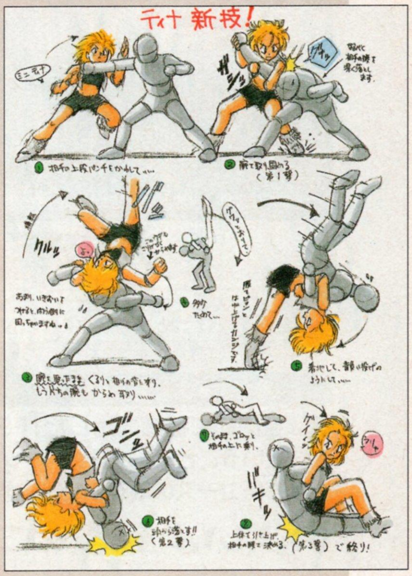
殴る、蹴る、投げる、そして防御するという格闘ゲームの基本的な快楽に負けず劣らずの魅力を秘めるDH、そして快楽をより追求するために生まれたフリーステップ。そのために生まれたのがⒻボタンなのだ。

新技アイデアも続々到着！ 読者コーナー!!

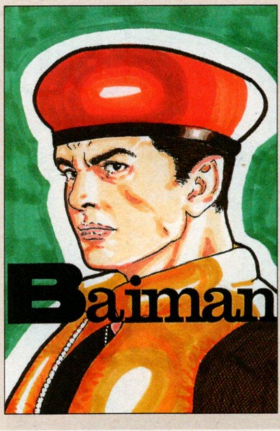
ロケテストもそろそろ始まり、開発も大詰めの様相を呈していますが、新技アイデアはバンバン到着しています。採用される人はいるかな～？



神奈川県・遠藤正博　ハヤブサの新技アイデア。身軽な忍者らしい動き。



静岡県・がおお　ティナの新技。動きがわかりやすくて、編集スタッフは好印象。TEAM NINJAに届けます。



福岡県・G.O.　去就問題がとりざたされたバイマン。レオンはどう？

もうそろそろ開発も佳境なので、新技のアイデアが採用されるチャンスももうそろそろ終わりが近いかもしれません。貯まっているイラストもジャンジャン掲載したいし、新情報はどんどん出てきてるし……贅沢な悩みですね。

まだまだ待ってるよ～!!

COLUMN vol.11 Ita's Diary
この闘いには絶対に勝つ！ byかすみちゃん

この記事を皆さんが読むころには、「DOA2」のロケテストがちらほらと始まっていることでしょう。というか今まさに明日からのロケテスト用の基板をビルド中なわけで。

できたばっかしの仮デモがくるくるまわってます。

とりあえず特記事項としては、電源投入直後のタイトル画面で、かすみが可愛い声で決意表明をしてくれることかな。

「この闘いには絶対に勝つ！」

……すばらしい。

非常に大事な仕様だな。

基板に火を入れるたんびに、開発愛が増大するね。じつは、セリフの数がたくさんあって、タイトル画面が1周するごとに、キャラが1人ずつ変わってしゃべるんです。結構笑えるから、ファンは要チェックだよ！

緊急募集!!

●「DOA2」グッズアイデア大募集!!

テクモ広報・原尾氏のご要望により、「DOA2」のグッズはこんなものが欲しい！　というアイデアを募集します。具体的にイラストなどを添えてくれるとグッド。文章ネタも歓迎!!

●「DOA2」技アイデア大募集!!

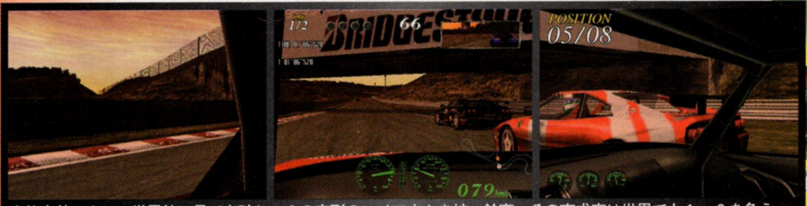
ゲーム中でキャラクターが実際に使用する技を考えてみないか！　説得力のある動きを考えて、イラストなどで投稿してほしい。キャラは問わないぞ。急げっ!!

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンクパブリッシング（株）ドリームキャストマガジン編集部「デンジャーゾーン」○○係まで

NAOMI NEW WAVE!! REAL SIMULATOR!!

この夏、最大のコース鈴鹿を攻めろ!!





立体交差により、世界的に見ても珍しい8の字形のレイアウトを持つ鈴鹿。その完成度は世界でも1、2を争う。

F355チャレンジ
F355 challenge

●セガ●大好評稼働中●超本格レーシングシミュレーター●NAOMI基板

ほぼ全国的に稼働開始した「F355 challenge」。今回は最後のコース紹介ということで、鈴鹿サーキットをお届けする。今後、タイミングを見計らって各コースの攻略や特別企画を掲載していく予定なのでお楽しみに！

いよいよ最後のコース、日本が誇る鈴鹿サーキットを紹介！

F355 challenge エフ355チャレンジ COURSE GUIDE 全コースガイド Part 4

コース図



鈴鹿

●全長：5.864km●左コーナー：8／右コーナー：11●所在地：三重県鈴鹿市稲生町7992

●TEL：0593-78-1300

SUZUKA INTERNATIONAL RACING COURSE

世界に誇るグランプリサーキット

伊勢湾をのぞむ三重県鈴鹿市郊外に位置するグランプリサーキット、鈴鹿。ホンダが1962年に建設した日本で初めてのレーシングコースであり、オープンから今日に至るまで、2輪、4輪共に様々なカテゴリーのレースが数え切れないほど開催されており、日本のモータースポーツ文化を支えてきた。その鈴鹿が世界に名を馳せることになったのは'87年から毎年開催されているF1世界選手権。すでに12回、鈴鹿でF1が開催されているが、その歴史と共に、多くのドライバーを魅了してきた。性格的には中速テクニカルコースである鈴鹿。立体交差による8の字形レイアウトにより、左右のコーナーバランスが実に良く、テクニカルセクションとハイスピードセクション、さらにアップダウンが絶妙に入り組んでいることから、最も好きなコースとして鈴鹿を挙げるドライバーも少なくない。あの故アイルトン・セナも第2の故郷と慕い、現フェラーリのドライバーであり、かつて全日本F3000を戦ったエディ・アーバイン、Fニッポンの初代王者に輝いたラルフ・シューマッハらも「鈴鹿が一番好きだよ」と口を揃える。鈴鹿は、国内モータースポーツファンの聖地であると共に、世界中のトップドライバーたちに愛されているサーキットなのだ。

POINT① Corner (100R)



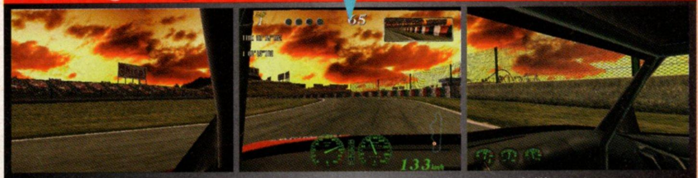
どこまで突っ込めるかがカギを握る1コーナー。レースでは絶好のオーバーテイクポイントだ。

POINT② Corner (60R)



タイトに右に回り込んだ2コーナー。縁石をうまく使ってクイックにコーナリングしたい。

POINT③　S字コーナー



アクセルワークが問われるＳ字。最初は挙動を乱さないように走ることを心掛けよう。

POINT④　逆バンク



バンク角が極めて小さく、ドライバーが逆バンクと錯覚することから、その名が付けられた。

POINT⑤　ダンロップコーナー



以前ダンロップブリッジがあったことが名前の由来。出口でアンダーステアが出やすい。

POINT⑥　デグナーカーブ（15Ｒ）



右方向の中速コーナー。コーナーリングの際、縁石に乗ると姿勢を乱してしまうので注意。

POINT⑦　デグナーカーブ（25Ｒ）



デグナー２つ目。タイトなので安全に。突っ込み過ぎず、立ち上がり重視で走りたい。

POINT⑧　ヘアピンカーブ



ヘアピンは手前で十分に車速を落とさないと危険。最初は慎重過ぎる程度でちょうどいい。

POINT⑨　スプーンカーブ（1コ目）



難しいスプーン１コ目。下っているのでクルマが流れ始めたらなかなか止まらない。

POINT⑩　スプーンカーブ（2コ目）



バックストレートでの伸びはここの脱出速度にかかっている。突っ込み過ぎに用心。

POINT⑪　130R



ビギナーはコースアウトしやすい。早めの減速とアウト・イン・アウトを心掛けよう。

POINT⑫　カシオトライアングル（シケイン）



ブレーキングをどこから開始するかがポイント。目安は手前の「ダイキンエアコン」看板。

SUZUKA Short Course（鈴鹿東コース）

本作では鈴鹿フルコースのほかに、鈴鹿ショートコースとして東コースもセレクトできる。フルコースのダンロップコーナーと最終コーナーを60Ｒの右コーナーでつないだコースレイアウトだが、この60Ｒコーナーが意外と難しい。

コース図



ホームストレートから１コーナー、Ｓ字、逆バンクまではフルコースと同じだが、ダンロップコーナーの途中から右60Ｒコーナーを介して最終コーナーへと結ぶ東コース。走行会や各種レースで使用されるほか、一昨年、日本初上陸したNASCARレースで使用されたコースである。ココはなんといっても最終コーナーの右60Ｒがポイント。そこを極めてしまえばイージーだ。

60R



ここが事実上、最終コーナーにあたる右60Ｒ。できるだけ脱出速度を稼がないと、ホームストレートでオーバーテイクできない。進入より脱出速度重視でクリアしたい。

FUN TO スズカ One Point

ここ鈴鹿は、あらゆるタイプのコーナーが入り組んでいるため、ビギナーが満足に走れるようになるにはそれなりの練習を要する。が、逆に言えば、鈴鹿で攻めの走りができるようになれば、他のコースはさほど苦労しないはず。それほど鈴鹿はトータル的に高いドラテクをドライバーに要求するのだ。前半のＳ字は姿勢を乱さないアクセルワークとステアリングワーク、ダンロップコーナーでは的確なライン取り、デグナー、ヘアピンではブレーキング能力、スプーン、シケイン、１コーナーでは高速域からのハードブレーキング＋シフト操作能力、という具合。とかくビギナーが鈴鹿でハマるのは、コースアウトを連発して瞬く間にタイムオーバーになってしまうことだ。最初は安全運転を心掛け、コースアウトしないように走ること。アクセル操作も慎重に！

キミの右脳は眠っていないか!?





●セガ(ソフト3研)●8月下旬稼働予定●右脳チェックマシン●NAOMI基板

こんにちは、右脳4姉妹のリョウコです。「タッチ・デ・ウノー!」紹介2回目は、ゲームモードを始め、より詳しく内容を紹介します!

ゲームモードは? 「チェックコース」と「トレーニングコース」の2つ!

前号でトモは全然触れてなかったですけど、実は「タッチ・デ・ウノー!」には2つのゲームモードがあるんです。1つは5つのテストを順に受けていって最終的に右脳の能力を診断する「右脳能力チェックコース」、もう1つは、各テストを練習できる「トコトン・トレーニングコース」。アナタはどちらで遊ぶ?

右脳能力チェックコース



ルールは簡単だから初めてでも大丈夫。レッツトライ!

キミの右脳能力が試される!

用意された5つのステージを順にクリアしていって(最終ステージのみ「くらべてチェック」「パッとナンバー」の2択)、右脳能力をチェックするモードです。プレイ後にはチェックシートも出るので絶対楽しいですヨ!

トコトン・トレーニングコース



更なる好成績を狙いたいならこのモードで練習しましょうね。

苦手なステージを徹底的に練習

一通りプレイすると、どうしても苦手なステージが出てきますよね? そんな苦手なステージを徹底的に練習できちゃうモードが「トコトン・トレーニングコース」。全6ステージから好きなステージを楽しめますよ。

ココに注目!! チェックシートで右脳能力を分析しよう!

「右脳能力チェックコース」が終了すると、な〜んと、アナタの右脳能力が事細かくデータ化されたチェックシートが出てきます! アナタの成績と右脳のコンディションはもちろん、日本全国で何番目なのか……などなど楽しいデータが盛りだくさん。友達や恋人とデータを比較し合ってもよし、毎日1回プレイして、自分の右脳データを分析するのも面白そうですね。



プレイが終わると、成績によってアナタの右脳がSSからEまで13段階に格付けされます。SSランクを出すのは難しいですよ〜。

チェックシートはココから出るヨ!



チェックシートはキャビネットの下から出てきます。必ず出てくるから取り忘れに御用心。



これがチェックシートだヨ!

ステージ紹介その2 これが残りの3ステージ!

前号に引き続きステージ紹介で〜す。前回トモが3ステージを紹介したので、今回はリョウコが残り3ステージを紹介しますね。まず「カウントマニア」。これは画面内に出てくる数字を順に押していくステージ。「くらべてチェック」は、2つの絵を比べて同じか否かをチェックするステージです。「パッとナンバー」は、瞬間的に表示される数字を覚えて入力するステージ。どれも易しそうで難しいステージばかりですよ。



数字を順にカウントしていくモード。でもコレが意外と難しいんですよね。



2つの絵を見比べて、違うか同じかをチェックします。よ〜く見てね。

一見、同じようで違ったり、その逆もあります。集中力が肝心ですヨ。



一瞬画面に表示される数列を記憶して再現します。コレも難しい〜。

数列は先へ進むほど長くなり、表示時間は短くなっていきます。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムこの夏、全国大会が幕を開ける！

集え、電脳三銃士！店舗大会開催店リスト一気に発表！

Dreamcast PRESENTS

[電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4]

[団体戦全国大会]

BATTLE FOR THE CLIMAX

[バトル・フォー・ザ・クライマックス]

このポスターが目印なのだ！



団体戦全国大会の第一歩となるのが、8月22日と29日に行われる地方予選とも言える店舗大会だ。その店舗大会が開催される店舗リストが発表されたぞ。エントリーしている人は、自分が申し込んだ店舗のチェックだけでなく、他の店舗の開催日時をチェックして偵察を兼ねて見に行ってみよう。

＜北日本エリア＞

セガワールド金堀	北海道函館市	8月22日	16:00
セガ・エルゴ	北海道旭川市	8月29日	14:00
ハイテクセガ盛岡	岩手県盛岡市	8月29日	15:00
ハイテクセガ仙台	宮城県仙台市	8月22日	14:00
ハイテクランドセガ福島	福島県福島市	8月29日	13:00

＜北関東エリア＞

ハイテクランドセガ ミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市	8月29日	15:00
セガワールド宇都宮	栃木県宇都宮市	8月22日	16:00
セガワールド佐野	栃木県佐野市	8月29日	16:00
ハイテクセガ鳥屋野	新潟県新潟市	8月22日	14:00
セガワールド渋川	群馬県渋川市	8月22日	15:00
セガワールド桐生	群馬県桐生市	8月29日	14:00
セガワールド伊勢崎	群馬県伊勢崎市	8月22日	15:00
ハイテクセガ千葉	千葉県千葉市	8月22日	10:00
セガワールド成田	千葉県成田市	8月22日	15:00
セガワールド館山	千葉県館山市	8月22日	16:00
セガワールド我孫子	千葉県我孫子市	8月29日	16:00
ハイテクセガ柏	千葉県柏市	8月22日	16:00
ハイテクセガ川越	埼玉県川越市	8月29日	15:00
クラブセガ所沢	埼玉県所沢市	8月29日	15:00
セガワールド入間	埼玉県入間市	8月29日	15:00
セガワールドグリーンシティー	埼玉県川口市	8月29日	16:00
ハイテクランドセガ草加	埼玉県草加市	8月22日	16:00
セガワールド上横田	栃木県宇都宮市	8月29日	15:00

＜東京北エリア＞

池袋GIGO	東京都豊島区	8月29日	14:00
ハイテクセガ葛西	東京都江戸川区	8月22日	13:00
神田パセラ	東京都千代田区	8月29日	15:00
セガワールド 成増	東京都板橋区	8月29日	14:00
ハイテクランドセガ 立石	東京都葛飾区	8月29日	15:00
パセラ	東京都台東区	8月29日	15:00
ハイテクランドセガ 秋葉原	東京都千代田区	8月22日	10:00
ハイテクランドセガ ロック	東京都台東区	8月22日	16:00

＜東京南エリア＞

ハイテクランドセガ 渋谷	東京都渋谷区	8月22日	14:00
コスモメディア 蒲田	東京都大田区	8月29日	15:00
新宿スポーツランド西口	東京都新宿区	8月29日	10:00
新宿スポーツランド 本館	東京都新宿区	8月29日	10:00
新宿スポーツランド 中央口	東京都新宿区	8月22日	12:00
ツインスタージオスセガ	東京都新宿区	8月29日	14:00

＜東京西エリア＞

セガワールド 八王子	東京都八王子市	8月22日	10:00
河辺アミュージアム	東京都青梅市	8月22日	13:30
セガワールド 甲府中央	山梨県甲府市	8月29日	15:00
ハイテクランドセガ 国分寺	東京都国分寺市	8月29日	15:30

＜西関東エリア＞

セガパソピアード横浜	神奈川県横浜市	8月29日	10:00
ハイテクランドセガブラボー	神奈川県横浜市	8月22日	14:00
ハイテクランドセガ戸塚	神奈川県横浜市	8月29日	14:00
ハイテクセガ辻堂	神奈川県藤沢市	8月22日	13:00
パームトップス	神奈川県厚木市	8月29日	15:00
ハイテクランドセガμ-GEAR	東京都町田市	8月29日	18:00
セガワールド西鶴間	神奈川県大和市	8月29日	15:00
セガワールドエデン	長野県塩尻市	8月29日	16:00
ハイテクセガ NAGANOシーワン	長野県長野市	8月22日	15:00

● お問い合わせ ●

店舗大会の詳細については各店舗ではなく、下記の問い合わせ先で受け付けています。

●全国大会事務局：03-5737-7598
受付時間(月～金　10:00～17:00　祝祭日除く)
●Dreamcastサポートセンター：0120-258-254
受付時間(月～金　10:00～17:00　祝祭日除く)

※イベントの内容は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承下さい。

＜中部エリア＞

セガ・デポルテ	愛知県名古屋市	8月29日	15:00
ハイテクセガ金山	愛知県名古屋市	8月22日	15:00
セガワールド春日井	愛知県春日井市	8月22日	15:00
マジカルストリートセガ	愛知県名古屋市	8月29日	16:00
岐阜GIGO	岐阜県岐阜市	8月29日	16:00
セガワールドメルクス東名	愛知県瀬戸市	8月29日	14:00
セガワールド可児	岐阜県可児市	8月22日	16:00
セガワールド一宮	愛知県一宮市	8月29日	14:00
セガワールド真正	岐阜県本巣郡	8月22日	15:00
セガワールド扶桑	愛知県丹羽郡	8月29日	15:00
セガワールド舞屋	福井県福井市	8月29日	14:00
ハイテクセガ豊田	愛知県豊田市	8月22日	15:00
セガワールド安城	愛知県安城市	8月29日	15:00
セガアリーナ豊橋	愛知県豊橋市	8月29日	15:00
セガワールド岡崎	愛知県岡崎市	8月22日	15:00
セガワールド飯村	愛知県豊橋市	8月22日	14:00
アミューズメントプラザワイド	愛知県東海市	8月22日	15:00
セガワールド豊明	愛知県豊明市	8月29日	16:00
セガワールド四日市ガルポ	三重県四日市市	8月22日	15:00
セガワールド生桑	三重県四日市市	8月29日	16:00
セガワールド夏見	三重県名張市	8月29日	16:00
セガワールド松坂	三重県松阪市	8月22日	15:00
セガワールドスキップタウン	三重県鈴鹿市	8月29日	15:00

＜関西エリア＞

セガワールド草津	滋賀県草津市	8月22日	15:00
S/W六地蔵	京都府京都市	8月22日	15:00
セガワールド21	大阪府高槻市	8月29日	15:00
アミューズメントデプト	奈良県奈良市	8月29日	15:00
ハイテクセガ河内長野	大阪府河内長野市	8月22日	14:00
セガワールド福田	大阪府堺市	8月29日	16:00
セガワールド布施	大阪府東大阪市	8月22日	15:00
ハイテクセガ天満	大阪府大阪市	8月22日	15:00
ハイテクランドセガアミューズメントシアター	大阪府大阪市	8月29日	16:00
セガワールド枚方	大阪府枚方市	8月29日	18:00
セガワールド今福	大阪府大阪市	8月29日	15:00
ハイテクランドセガ梅田	大阪府大阪市	8月29日	17:00
ハイテクランドセガアビオン	大阪府大阪市	8月22日	14:00
ハイテクランドセガミスト2	大阪府大阪市	8月29日	11:00
ハイテクランドセガ紫光	大阪府大阪市	8月29日	14:00
岸和田アミュージアム	大阪府岸和田市	8月22日	15:00
セガワールド岩出	和歌山県那賀郡	8月22日	14:00
セガ・アリーナ pa·dou	大阪府大阪市	8月29日	13:00
セガワールドつかしん	兵庫県尼崎市	8月22日	11:00
三宮サンクス	兵庫県神戸市	8月29日	15:00
神戸かもめ館	兵庫県神戸市	8月29日	14:00
ハイテクランドセガ新在家	兵庫県神戸市	8月29日	15:00
ハイテクセガ姫路OS	兵庫県姫路市	8月29日	18:00
セガワールド加古川	兵庫県加古川市	8月29日	17:00
セガワールド福知山	京都府福知山市	8月29日	17:00

＜中国・四国エリア＞

セガワールド福山南蔵王	広島県福山市	8月22日	16:00
セガワールド倉敷	岡山県倉敷市	8月29日	15:00
広島GIGO	広島県広島市	8月29日	14:00
ハイテクランドセガ西観音	広島県広島市	8月22日	15:00
セガワールド米子	鳥取県米子市	8月29日	14:00
クラブセガ松山	愛媛県松山市	8月22日	18:00
セガワールド南国	高知県南国市	8月22日	14:00
セガワールド スエヒロ	徳島県徳島市	8月29日	14:00
セガワールド高松	香川県高松市	8月22日	14:00

＜九州エリア＞

徳力メッセ	福岡県北九州市	8月22日	12:00
セガワールド博多	福岡県福岡市	8月29日	15:00
SEGA REGARO	長崎県長崎市	8月22日	14:00
ハイテクセガ加治木	鹿児島県姶良郡	8月29日	13:00
セガマービィ	熊本県熊本市	8月29日	15:00

そして大会参加者は最後の自機チェックを次のページの記事でやろう！

第10回

DC版への秒読み継続中!! バージョン5.4を理解してDC版に備えろ!!

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM M.S.B.S. Ver.5.4

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

第2局面を迎える戦闘!!



Ver.5.4の新セオリーを徹底解説!!

今回は攻撃時に消費される武器ゲージ量を掲載する。自分の多用している攻撃はどれぐらい武器ゲージを消費するのかを再確認しつつ、武器ゲージを無駄にしない攻撃パターンを再構築してみよう。

THIS WEEK'S MENU
LESSON5
武器ゲージ消費量の再確認
・機体別武器ゲージ消費量

LESSON 5 武器ゲージ消費量を再確認せよ!

攻撃を行うと武器ゲージが消費される（一部の特殊攻撃を除く）のは、「バーチャロン」では常識とも言えるシステムだ。この武器ゲージ消費量だが、「Ver.5.2」と「Ver.5.4」では若干数値が変わっている。ここでは全12機体分の武器ゲージ消費量を掲載したので、Ver.5.2で覚えた数値を頭の中で早めに書き換えよう。

注意したいのが、武器ゲージ消費量は攻撃時に消費される武器ゲージ量のことで、その攻撃を発動させるのに必要な武器ゲージ量のことではない。両者の数値は同じようで微妙に違っているのだ。

消費量と残量の関係は謎ばかり



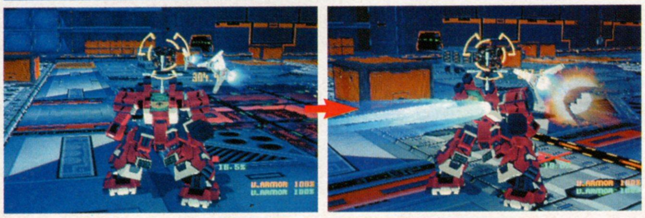
消費量分のゲージ残量がなくても出せる攻撃がある。

ハーフキャンセルでの節約



ハーフキャンセルで武器ゲージ消費量を半分に節約できる。積極的に利用していくべき。

武器ゲージ残量によって射出数が変わるケース



ライデンの横ダッシュRWなどがわかりやすい例だ。

column ダッシュ中に武器ゲージの残量不足が判明したら?

ダッシュ中にトリガーを引いたとき、武器ゲージの残量が足りなくて警告音を鳴らされたことはないか？　そのようなときは別の武器ゲージが足りているなら、そのまま別のトリガーを引けば別のダッシュ攻撃が出せる。ちなみに、ターボボタンを押せばダッシュキャンセルもできるのだ。覚えておこう。



出したい攻撃が出せないのなら、他の攻撃で代用せず、キャンセルをかけての仕切り直しが無難だ。

機体別武器ゲージ消費量の数値について

機体別の武器ゲージ消費量だが、この数値は編集部が独自に調べたものだ。対戦モードの同じ条件に置いて、武器ゲージが満タンのときにトリガーを入力し続けて、一番武器ゲージが減った値を基にして算出している。数字が２つ並んでいる場合、前者が通常時のもので、後者がハーフキャンセル時のものを示している。ただし、フェイ-イェン・ザ・ナイトの場合のみ、後者はハイパーモード時となっている。

※文中のLWはレフトウェポン（左トリガー入力）を、CWはセンターウェポン（両トリガー入力）を、RWはライトウェポン（右トリガー入力）を、それぞれ表している。

ライデン

RAIDEN		LW	CW	RW
立ち		47.3	87.5/43.8	15.7
	右ターボ	51.0	100.0/50.0	91.3
	左ターボ	51.0	95.0/47.5	39.4
しゃがみ		47.3	87.5/43.8	67.5
	右ターボ	54.6	100.0/50.0	91.9
	左ターボ	51.0	95.0/47.5	86.3
移動しゃがみ		47.3	87.5/43.8	35.7
ジャンプ		76.4	87.5/43.8	81.9
	右ターボ	100.0	100.0/50.0	68.8
	左ターボ	51.0	95.0/47.5	39.4
ダッシュ	前	51.0	84.0/39.0	88.2
	後ろ	54.6	95.0/47.5	88.8
	横	51.0	84.0/39.0	81.9
	前斜め	51.0	84.0/39.0	85.4
	後斜め	51.0	84.0/39.0	88.8
スライディング	前	51.0	90.0/45.0	88.8
	後ろ	54.6	95.0/47.5	58.8
	横	51.0	86.0/39.0	83.8
	前斜め	51.0	45.0/22.5	86.3
	後斜め	51.0	45.0/22.5	86.3
空中ダッシュ	前	76.4	86.0/41.0	83.8
	後ろ	69.1	95.0/47.5	60.0
	横	69.1	84.0/39.0	85.0
	前斜め	72.8	86.0/41.0	86.3
	後斜め	69.1	85.0/40.0	88.8

スペシネフ

SPECINEFF		LW	CW	RW
立ち		53.0	75.0	15.0
	右ターボ	70.6	100.0	33.4
	左ターボ	13.0	55.0	25.0
しゃがみ		35.3	90.0	15.0
	右ターボ	70.6	100.0	30.0
	左ターボ	13.0	55.0	25.0
移動しゃがみ		35.3	90.0	15.0
ジャンプ		29.5	85.0	15.0
	右ターボ	70.6	100.0	36.7
	左ターボ	14.2	55.0	26.7
ダッシュ	前	53.0	75.0	33.4
	後ろ	53.0	70.0	33.4
	横	53.0	75.0	33.4
	前斜め	53.0	75.0	33.4
	後斜め	53.0	75.0	33.4
スライディング	前	41.2		33.4
	後ろ	53.0	75.0	33.4
	横	41.2	95.0	33.4
	前斜め	41.2	95.0	33.4
	後斜め	41.2	95.0	33.4
空中ダッシュ	前	35.3	90.0	33.4
	後ろ	53.0	75.0	33.4
	横	35.3	90.0	33.4
	前斜め	35.3	90.0	33.4
	後斜め	35.3	90.0	33.4
両肩より緑色のレーザー発射			52.5/26.3	
鬼火放出		53.0		
殺人スライディング		100.0	100.0	100.0

グリスボック

GRYS-VOK		LW	CW	RW
立ち		51.8	87.0/42.0	10.0
	右ターボ	58.7	92.0/42.0	74.0
	左ターボ	33.8	35.0/17.5	65.4
しゃがみ		69.0	86.0/71.0	32.0
	右ターボ	100.0	97.5	95.0
	左ターボ	89.0	30.0/15.0	65.4
移動しゃがみ		69.0	86.0/71.0	42.0
ジャンプ		51.8	88.0/73.0	47.4
	右ターボ	100.0	84.0/42.0	87.4
	左ターボ	9.0	15.0/7.5	25.4
ダッシュ	前	63.1	97.0/47.0	86.0
	後ろ	34.5	85.5/40.5	50.7
	横	67.6	93.0/45.5	30.7
	前斜め	62.1	97.0/47.0	22.7
	後斜め	17.3	90.5/43.0	30.7
スライディング	前	62.1	97.5	86.0
	後ろ	88.3	87.0/72.0	72.0
	横	66.6	85.0/70.0	30.7
	前斜め	62.1	89.0/71.5	22.7
	後斜め	62.1	87.0/72.0	29.4
空中ダッシュ	前	62.1	96.0/78.5	81.4
	後ろ	34.5	81.0/66.0	24.0
	横	67.6	92.0/77.0	30.7
	前斜め	62.1	96.0/78.5	41.4
	後斜め	33.2	91.0/76.0	30.7

アファームド・ザ・ストライカー

APHARMD S		LW	CW	RW
立ち		51.8	56.3/28.2	11.2
	右ターボ	93.2	87.5/43.8	72.8
	左ターボ	31.1	31.3/28.2	37.4
しゃがみ		48.3	56.3/28.2	76.7
	右ターボ	69.0	75.0/37.5	83.9
	左ターボ	25.9	25.0/12.5	78.9
移動しゃがみ		48.3	56.3/28.2	76.7
ジャンプ		55.2	68.8/34.4	72.8
	右ターボ	86.3	75.0/37.5	96.7
	左ターボ	31.1	31.3/15.7	37.3
ダッシュ	前	62.1	75.0/37.5	70.6
	後ろ	34.5	62.5/31.3	30.0
	横	51.8	62.5/31.3	58.4
	前斜め	55.2	62.5/31.3	87.3
	後斜め	51.8	62.5/31.3	30.0
スライディング	前	55.2	68.8/34.4	93.4
	後ろ	34.5	75.0/37.5	38.4
	横	48.3	75.0/37.5	50.6
	前斜め	51.8	68.8/34.4	60.0
	後斜め	48.3	75.0/37.5	38.4
空中ダッシュ	前	62.1	75.0/37.5	80.6
	後ろ	43.2	68.8/34.4	38.4
	横	55.2	68.8/34.4	50.6
	前斜め	62.1	68.8/34.4	58.4
	後斜め	55.2	68.8/34.4	38.4
パンチ特攻			100.0	

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM M.S.B.S. Ver.5.4

テムジン

TEMJIN		LW	CW	RW
立ち		68.0	61.2	3.3
	右ターボ	80.0	77.8	48.4
	左ターボ	52.0	66.7	84.6
しゃがみ		72.0	55.6	5.9
	右ターボ	76.0	66.7	38.8
	左ターボ	60.0	61.2	93.6
移動しゃがみ		72.0	55.6	7.1
ジャンプ		72.0	61.2	7.1
	右ターボ	84.0	77.8	54.9
	左ターボ	56.0	66.7	87.5
ダッシュ	前	72.0	66.7	60.7
	後ろ	72.0	61.2	3.3
	横	72.0	61.2	18.1
	前斜め	72.0	61.2	89.1
	後斜め	72.0	61.2	11.7
スライディング	前	76.0	61.2	55.2
	後ろ	76.0	61.2	4.6
	横	76.0	61.2	20.0
	前斜め	76.0	61.2	71.7
	後斜め	76.0	61.2	11.0
空中ダッシュ	前	72.0	66.7	72.3
	後ろ	72.0	61.2	3.3
	横	72.0	61.2	29.1
	前斜め	72.0	61.2	72.3
	後斜め	72.0	61.2	16.2
サーフィン特攻		100.0	100.0	100.0
ソードを出したまま高速回転			100.0	

アファームド・ザ・バトラー

APHARMD B		LW	CW	RW
立ち		51.8	50.0	23.4
	右ターボ	93.2	94.5	93.4
	左ターボ	31.1	27.8	81.7
しゃがみ		51.8	50.0	87.8
	右ターボ	86.3	94.5	63.4
	左ターボ	36.3	50.0	68.4
移動しゃがみ		51.8	50.0	87.8
ジャンプ		58.7	62.5	95.6
	右ターボ	93.2	83.4	95.6
	左ターボ	31.1	27.8	81.7
ダッシュ	前	62.1	61.2	70.0
	後ろ	34.5	69.5	56.2
	横	55.2	50.0	66.7
	前斜め	62.1	50.0	64.5
	後斜め	55.2	50.0	56.2
スライディング	前	55.2	50.0	60.0
	後ろ	34.5	69.5	48.9
	横	51.8	50.0	72.3
	前斜め	55.2	50.0	74.5
	後斜め	51.8	50.0	60.6
空中ダッシュ	前	62.1	69.5	53.4
	後ろ	43.2	69.5	42.3
	横	55.2	50.0	51.7
	前斜め	62.1	62.5	53.4
	後斜め	55.2	50.0	42.3
キック特攻			100.0	

バル・バドス

BAL-BADOS		LW	CW	RW
立ち		16.0	78.1/39.1	12.0
	右ターボ	96.0	97.6/48.8	80.0
	左ターボ	3.4	58.6/29.3	3.4
しゃがみ		48.0	78.1	76.0
	右ターボ	93.4	97.6/48.8	100.0
	左ターボ	3.4	48.8/24.4	3.4
移動しゃがみ		48.0	78.1	76.0
ジャンプ		92.0	78.1	88.0
	右ターボ	93.4	97.6/48.8	66.7
	左ターボ	3.4	68.3/34.2	3.4
ダッシュ	前	66.7	97.6/48.8	73.4
	後ろ	92.0	4.9/2.5	75.4
	横	89.4	85.9/62.0	90.0
	前斜め	76.0	97.6/48.8	73.4
	後斜め	74.7	87.4/64.9	75.4
スライディング	前	60.0	73.2/36.6	66.7
	後ろ	92.0	4.9	56.0
	横	89.4	85.9/62.0	34.7
	前斜め	74.7	73.2/36.6	60.0
	後斜め	74.7	84.9/60.0	45.4
空中ダッシュ	前	66.7	97.6/48.8	88.0
	後ろ	92.0	4.9/2.5	69.4
	横	89.4	87.4/64.9	66.7
	前斜め	74.7	97.6/48.8	88.0
	後斜め	74.7	87.4/64.9	69.4
リフレクトレーザー1			100.0	
リフレクトレーザー2(右トリガー発動時)				100.0
リフレクトレーザー2(左トリガー発動時)		93.4		99.7

サイファー

CYPHER		LW	CW	RW
立ち		52.3	82.2	5.0
	右ターボ	86.5	98.7	35.0
	左ターボ	42.8	76.8/38.4	22.0
しゃがみ		52.3	76.8/38.4	21.0
	右ターボ	91.5	98.7	60.0
	左ターボ	46.4	71.3	29.0
移動しゃがみ		52.3	76.8/38.4	19.0
ジャンプ		52.3	82.2	49.5
	右ターボ	86.5	98.7	45.0
	左ターボ	42.8	76.8/38.4	19.5
ダッシュ	前	67.5	87.7	25.5
	後ろ	71.3	87.7	44.0
	横	80.8	98.7	34.5
	前斜め	67.5	87.7	19.5
	後斜め	80.8	98.7	34.5
スライディング	前	74.6	82.2	25.5
	後ろ	78.4	82.2/41.1	27.0
	横	83.2	87.7	34.5
	前斜め	55.2	82.2	19.5
	後斜め	83.2	87.7	34.5
空中ダッシュ	前	67.5	87.7	50.3
	後ろ	71.3	87.7	44.0
	横	80.8	98.7/49.6	45.5
	前斜め	67.5	87.7	50.3
	後斜め	80.8	98.7	34.5
変形→特攻		100.0	100.0	100.0
変形時		57.1	82.2	5.0
戦闘機形態から特攻		100.0	100.0	100.0

※文中のLWはレフトウェポン(左トリガー入力)を、CWはセンターウェポン(両トリガー入力)を、RWはライトウェポン(右トリガー入力)を、それぞれ表している。

エンジェラン

ANGELAN		LW	CW	RW
立ち		58.7	59.4	16.7
	右ターボ	69.0	79.2	80.0
	左ターボ	48.3	35.2	73.4
しゃがみ		58.7	55.0	90.0
	右ターボ	69.0	79.2	66.7
	左ターボ	41.4	35.2	93.4
移動しゃがみ		58.7	55.0	43.4
ジャンプ		62.1	66.0	54.7
	右ターボ	72.5	99.0	83.4
	左ターボ	62.1	44.0	76.7
ダッシュ	前	58.7	79.2	93.4
	後ろ	51.8	59.4	43.4
	横	55.2	59.4	83.4
	前斜め	55.2	79.2	96.7
	後斜め	55.2	59.4	56.7
スライディング	前	50.0	66.0	94.7
	後ろ	41.4	55.0	44.7
	横	50.0	55.0	58.7
	前斜め	50.0	66.0	74.7
	後斜め	50.0	55.0	58.7
空中ダッシュ	前	58.7	88.0	63.4
	後ろ	51.8	66.0	30.0
	横	55.2	66.0	56.7
	前斜め	55.2	79.2	96.7
	後斜め	55.2	66.0	43.4

フェイ-イェン・ザ・ナイト

Fei-Yen Kn		LW	CW	RW
立ち		66.7/66.7	73.4/80.0	3.4/3.4
	右ターボ	72.3/66.7	93.4/93.4	99.4/99.4
	左ターボ	41.7/41.7	33.4/26.7	77.0/37.0
しゃがみ		66.7/55.6	66.7/73.4	19.7/19.7
	右ターボ	72.3/66.7	100.0/100.0	94.7/94.7
	左ターボ	50.0/50.0	33.4/26.7	19.7/41.0
移動しゃがみ		66.7/55.6	66.7/73.4	19.7/19.7
ジャンプ		66.7/66.7	83.4/86.7	11.4/11.4
	右ターボ	72.3/72.3	100.0/100.0	92.0/92.0
	左ターボ	41.7/41.7	33.4/26.7	86.4/46.4
ダッシュ	前	66.7/66.7	80.0/86.7	18.7/18.7
	後ろ	66.7/66.7	80.0/86.7	8.7/100.0
	横	66.7/66.7	86.7/86.7	10.0/100.0
	前斜め	66.7/66.7	83.4/86.7	12.0/12.0
	後斜め	66.7/66.7	86.7/86.7	8.7/100.0
スライディング	前	66.7/66.7	75.0/80.0	25.4/18.7
	後ろ	66.7/63.9	75.0/80.0	14.0/14.0
	横	66.7/63.9	80.0/80.0	17.0/100.0
	前斜め	66.7/63.9	66.7/80.0	18.7/18.7
	後斜め	66.7/63.9	66.7/80.0	14.0/100.0
空中ダッシュ	前	66.7/66.7	93.4/86.7	49.4/49.4
	後ろ	66.7/66.7	66.7/80.0	9.4/9.4
	横	66.7/66.7	86.7/90.0	9.4/100.0
	前斜め	66.7/66.7	83.4/86.7	49.4/100.0
	後斜め	66.7/66.7	86.7/90.0	9.4/100.0

アジム

AJIM		LW	CW	RW
立ち		25.0	99.2	4.2
	右ターボ	25.0	35.9	83.4
	左ターボ	25.0	0.0	96.7
しゃがみ		25.0	99.2	8.4
	右ターボ	25.0	35.9	83.4
	左ターボ	25.0	0.0	97.5
移動しゃがみ		25.0	99.2	5.9
ジャンプ		25.0	99.2	6.7
	右ターボ	25.0	35.9	83.4
	左ターボ	25.0	0.0	95.9
ダッシュ	前	25.0	0.1	4.2
	後ろ	25.0	70.6	5.9
	横	25.0	0.1	6.7
	前斜め	25.0	0.1	4.2
	後斜め	25.0	0.1	5.9
スライディング	前	25.0	0.1	4.2
	後ろ	25.0	71.0	5.9
	横	25.0	0.1	6.7
	前斜め	25.0	0.1	4.2
	後斜め	25.0	0.1	5.9
空中ダッシュ	前	25.0	0.1	4.2
	後ろ	25.0	70.8	5.0
	横	25.0	0.1	6.7
	前斜め	25.0	0.1	4.2
	後斜め	25.0	0.1	5.9
自爆		100.0	100.0	99.6

ドルドレイ

DORDRAY		LW	CW	RW
立ち		50.0	77.8	20.0
	右ターボ	71.5	88.9	66.7
	左ターボ	35.8	61.2	26.7
しゃがみ		42.9	72.3	31.4
	右ターボ	64.3	77.8	66.7
	左ターボ	35.8	94.5	45.0
移動しゃがみ		42.9	72.3	31.4
ジャンプ		64.3	83.4	27.0
	右ターボ	71.5	88.9	66.7
	左ターボ	35.8	55.6	33.4
ダッシュ	前	100.0	100.0	98.7
	後ろ	100.0	61.2	43.4
	横	100.0	93.4	10.7
	前斜め	100.0	93.4	92.0
	後斜め	100.0	91.2	9.4
スライディング	前	100.0	100.0	43.4
	後ろ	85.8	96.7	23.4
	横	85.8	90.0	22.0
	前斜め	85.8	93.4	43.4
	後斜め	85.8	96.7	23.4
空中ダッシュ	前	100.0	100.0	97.4
	後ろ	100.0	96.7	30.7
	横	100.0	93.4	54.7
	前斜め	100.0	93.4	74.7
	後斜め	100.0	96.7	54.7
ドリルを突き出し高速回転			100.0	

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介!

Vol.55

アーケード エクスプレス Arcade Express

今週の新作タイトル ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産（カプコン）

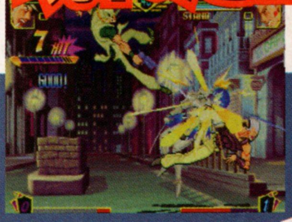




新たなるスタンド使いが現れた!!

人気コミックス「ジョジョの奇妙な冒険」の第3部を舞台にし、アーケードで人気を博した対戦格闘ゲームの新作が早くも登場。新たなスタンド使いたちがさらに戦いをヒートアップさせる!





ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

●カプコン●今秋稼働予定●対戦格闘
●CP-SYSTEMⅢ●2人対戦プレイ可能

スタンドという原作の持ち味をみごとに対戦格闘ゲーム上で表現することに成功したカプコンの「ジョジョの奇妙な冒険」。その人気は今なお続いており、家庭用ハードへの移植も決定している。それをうけて、新キャラクターやゲームモードなどが追加され、ボリュームアップを果たした新作「ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産」が登場。その追加要素を紹介する。

※タイトルロゴは編集部で作成したものです。

承太郎たちの前に現れた新たなるスタンド使い

ここで、今作から加わった３人のスタンド使いたちを紹介しよう。新たに参戦したのは、原作でも人気があった拳銃使いのホル・ホース、アヌビス神にとりつかれたポルナレフ、そして前作の中ボス的な存在であった、ヴァニラ・アイスの３人。どれも個性的キャラクターなうえ、スタンド能力も特徴的なものばかり。その再現度に注目したいところだ。もちろん、ジョジョをはじめとした従来のキャラたちも新必殺技を覚え、新たなスタンド使いを迎え撃つぞ。

アヌビス二刀流ポルナレフ　スタンド名　シルバーチャリオッツ＆アヌビス

アヌビス二刀流ポルナレフは、その名の通りアヌビス神のスタンドである刀を持ってしまったポルナレフが、アヌビスに操られている姿。使う技もポルナレフの使った技に加え、さらにチャカ（アヌビス）の技をも使うことができるのだ。



チャカの技である次元斬を繰り出すアヌビス二刀流ポルナレフ。

刀に宿る邪神



もちろん、ポルナレフの通常の技も使うことができる。どうやって使い分けることになるのか？



完全にアヌビス神に乗っ取られてしまったポルナレフ。元に戻ることはあるのか？

ホル・ホース　スタンド名　エンペラー

拳銃のスタンド・エンペラーを持つホル・ホース。このキャラの特徴は、拳銃から撃ち出される弾の弾道を操ることができるのだ。さらに、原作でパートナーを組んだハングドマンとのコンビの技も使うことができるらしい。

銃は剣よりも強し



撃ち出された弾は、操作により相手キャラに襲いかかる。



撃ち出し画面を跳ね返った銃弾と、ホル・ホース自体の攻撃というように時間差攻撃を行うことができるのだ。



ホル・ホースのスーパーコンボ。こちらを向いて画面を撃ち抜くホル・ホース。すると鏡が割れ、その破片からパートナーのハングドマンのスタンドが……。こんな独特なスーパーコンボも。

ヴァニラ・アイス　スタンド名　クリーム

迫り来る亜空間



これはヴァニラ・アイスの必殺技。前作のようにガード不能なのか？



もちろん前作では見ることのできなかったヴァニラ・アイス本人の攻撃も追加されている。

前作の中ボスとして登場し、プレイヤーを苦しめたヴァニラ・アイス。繰り出す必殺技がすべてガード不能という凶悪な強さを見せていた。そのヴァニラ・アイスが多くの新技を追加し、前作とは全く違った完全な新キャラクターとして登場だ。その実力の程は？

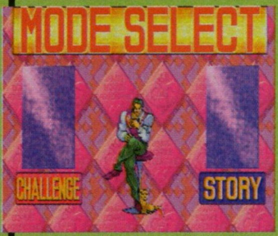


スタンドON状態にすると本人の姿は消えてしまうのか？

新モードも追加！

今作から加わった「チャレンジモード」。これは、次のステージへ体力とスパコンゲージを持ち越し、次々と敵と戦っていくというモード。そして、その戦いの結果を「ジョジョレベル」という評価で判定してくれるのだ。





モードセレクト画面にダービーが登場。カード選択でモードを選べ。



ゲーム終了後にそのときのプレイの評価が下されるのだ。

ジョジョレベルとは？

カプコンより

アーケードで大人気の『ジョジョ』が、さらにパワーアップして登場！　みなさんからの熱いラブコールに応え、ヴァニラ・アイスやホル・ホースなどのキャラクターが参戦！　迎え撃つこれまでのキャラクターたちも新しい技を身につけ、さらに熱いバトルが繰り広げられるのは必至！　さらにはあなたの腕前を評価する新モードも加わって、もう気分はすっかりジョジョの世界に！　乞うご期待!!



「大丈夫?」って、私のことをいつも大切にしてほしい（大沢）

「好きだよ」って、いつもの会話の合間にたまに囁いて（吉川）





毎回恒例の読者プレゼント。今回はお2人からそれぞれ違うものをゲットしてきた！「今携帯に付けているストラップをプレゼントしちゃいます。ずっと付けていたもので、はずしたてほやほやですよ」という吉川茉絵ちゃんからいただいたのは、使い込んだ跡がうかがえる（?）キティちゃんのかわいらしい携帯ストラップ（写真上）。そして「ちっちゃい頃からじゃらじゃらしたものが好きだったんです。イヤリングとか、スパンコール、おはじきなど、私の思い出が詰まってます」という大沢安希ちゃんからは、幼少の頃の宝箱（写真下）をいただいた。さらに、今回はインタビューのお話の中にも出てきたAce Fileの4人が登場する対戦型トレーディングカードゲーム「Ace File'99」の入れ物の部分にそれぞれのサインを入れて、お2人の貴重な品物と併せて大プレゼント！　ゲームに強くなって2人に挑戦することもできてしまう、このプレゼントを欲しいという方は、ハガキに①住所（郵便番号）②氏名③年齢④性別⑤職業（学年）⑥このコーナーで女の子に聞いてもらいたいことを明記して、〒103-8501東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク パブリッシング（株）ドリームキャストマガジン編集部「Dream A Girl Ace File（吉川茉絵or大沢安希、2人のどちらかの名前を入れてね）」あてに応募しよう。名前が入っていないと当選できないので注意しよう。





CHECK IT

ホリ・エージェンシーが世に送り出した"Ace File"は、昨年の11月に写真集『小粋な妖精たち Ace File'99』でデビュー。吉川茉絵、大沢安希、大山華林、園田美幸の4人のニューフェイスからなる新ユニットだ。このたび、未来蜂歌留多商会より、7月24日に発売される、その名も「Ace File'99」（スターターパック、40枚入り、1,200円／拡張パック、1袋、300円）というトレーディングカードのモデルに大抜擢。事件解決の鍵を握る4人の妖精たちとして、カードの中でも重要な役割を果たしている。「ロケは主に"事件カード"用のもので河口湖に行ってきました。スタジオの撮影では"妖精カード"に使われるいろいろな衣装を着られたので楽しかったですよ」（吉川）。7月24、25日に行われた東京キャラクターショーでは、メインステージで歌と踊りを初披露。さらにハドソンブースにて来場者相手に、ゲームに参戦する姿も。今後、8月28日にフューチャー・ビー浜松（TEL.053-460-6777）で、29日にはフューチャー・ビー名古屋（TEL.052-269-2721）にてイベントを開催。練習を積んで、ホンモノの妖精たちとの実戦を楽しもう。『Ace File'99 WEB PHOTO CD-R』も好評発売中。

Dream A Girl

SCENE 9

7月24、25日に開催された東京キャラクターショーのメインステージで初々しい歌と踊りを披露してくれた新人の女の子アイドルグループ、"Ace File"の皆さん。4人のメンバーの中から、今回は最年長と最年少のお2人、吉川茉絵さんと大沢安希さんにご登場いただいた。真夏の太陽以上に眩しい2人をデートに誘うとしたら……。

吉川茉絵

MAE YOSHIKAWA

PERSONAL DATA
よしかわ まえ
BIRTH
1981.2.4／神奈川県
AGE
18
BLOOD TYPE
A
SIZE
T157 B80 W58 H80
HOBBY
お菓子作り、ダンス、新体操
CARRIER
TV
TX『愛LOVEジュニア』
TX『アド街ック天国』
ANB『少年サスペンス』
VIDEO
『天使たちの休息』
(英知出版)
「仮面天使ロゼッタ~THE MASKED ANGER」
PHOTO
「小粋な妖精たち Ace File'99」
(バウハウス)
CARD
「Mischievous Elves~Ace File'99」
(未来蜂歌留多商会)



撮影●鬼頭栄次

大沢安希

AKI OSAWA

PERSONAL DATA
おおさわ あき
BIRTH
1985.5.11／東京都
AGE
14
BLOOD TYPE
B
SIZE
T153 B79 W58 H80
HOBBY
ピアノ、散歩、クラシックバレー、ジャズダンス
CARRIER
VIDEO
『天使たちの休息』
(英知出版)
PHOTO
『小粋な妖精たち Ace File'99』
(バウハウス)
CARD
「Mischievous Elves~Ace File'99」
(未来蜂歌留多商会)

──先日の東京キャラクターショーのステージは、皆さんが登場しているカードゲームの告知を兼ねていたんですよね。

吉川　そうなんです。24日がちょうど発売日だったので、メインステージのほうでカードゲーム「Ace File'99」の紹介と、あのときは初めて4人で曲も披露したんですよ。

大沢　でも、歌よりも踊りのほうが大変だったよね。

吉川　そうそう。振り付けを自分たちで考えたんです。曲は作っていただいたんですが、スケジュール的に振り付けをしていただく時間がなくて。「だったら自分たちで考えよう」って、4人で考えて練習しました。

大沢　茉絵ちゃんが、先頭に立ってくれて。「さ、やるよ！　はい、もう1回」って先生みたいだったよね（笑）。

──カードゲームのほうは実際にやられましたか？

吉川　はい。この間のキャラクターショーで実際に皆さんとプレイができるように一生懸命練習しましたよ。

大沢　このゲームって事件を解決していくものなんですが、この事件が面白いんですよ。普通事件っていうと「盗まれた」とか「切りつけられた」とかじゃないですか。それなのにこのゲームでは「UFO発見」とか「整形手術大失敗」（笑）。それで、そういう事件が起こったときには、妖精カードを使って妖精に事件を解決してもらうんです。

──お2人ともこのゲームはかなり強いの？

吉川　安希ちゃんは強いですよ～。

大沢　このゲームを作った人にも勝ったことがあります！

吉川　安希ちゃんはすごく強いんですけど、私は弱くて。キャラクターショーに来ていただいたお客さんも、皆さんルールを覚えるのが早いんです。だからこっちが間違うと「違いますよ」って注意されて「すみませんっ」って（笑）。

──お仕事も忙しいとは思いますが、夏は誘惑が多いですよね。

大沢　はい。私、祭りが好きなんですよ。あと花火も。

吉川　花火！　いいよね～。大きい打ち上げ花火も好きだし、自分で火をつけてやる小さい花火もいいですよね。夜の海で彼と2人きりで花火したいですね～。そのときに言ってほしい一言は……言われたこともないから想像もつかないんですけど（笑）。友だちっぽくて何でも言えちゃう関係なんだけど、たまに「好きだよ」って。きゃ～（笑）。

大沢　私の好きなタイプは、私より強い人ですね。山とかに行っても、「もっと上行こう！」「もうだめ……」って言われたら「えぇ～!?」って思うじゃないですか。あとは、私が車にひかれても、ちゃんと助けてくれる人。

──それは当たり前では……!?

大沢　でも逃げちゃう人っているみたいですよ。友だちが車にひかれたとき、相手は泣いて逃げちゃったって。

──じゃあ、安希ちゃんはタイプの人になんて言われたい？

大沢　「大丈夫？」って言ってほしい。

吉川　車にひかれたときに（笑）。

大沢　それはもちろん。心配するのはいつも私のほうだから。「げほげほ」って咳したら「なんか詰まった？」じゃなくて「風邪なの？」って、もっといたわってもらいたいですね。

──これから安希ちゃんには「大丈夫」を合言葉に（笑）。

大沢　カードゲームを覚えて私に挑戦しに来てください！

吉川　これからイベントもやるので、足を運んでいただいて、ぜひ私たちの名前を覚えていただけたらと思います。



ジーエム
gM
Game Machine
Game Making
Game Media
Game Market
Game Mania
Game Master
Game Manner
Game Magazine
1999 04 定価980円
ゲームファンのサブテキスト
Feature Story 1
逆襲のセガ
巻頭ロングインタビュー
佐伯雅司
(ソニー・コンピュータエンタテインメント)
Feature Story 2
アダルトゲーム
何がマニアを熱くさせるのか
思い切ってやっちゃいました
ジーエム4号
好評発売中!!
SPECIAL
激走トマランナーとゆかいな仲間たち
カルドセプト エキスパンション
エースコンバット3
せがれいじり 秋元きつねと語ろう
gM Recommend
風のクロノア door to phantomile
ジャイアントグラム
マリオゴルフ64
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 旅立ちの
シーマン ~禁断のペット~
ポップンミュージック
久遠の絆
バギーヒート
ストラトスフィアー
俺の屍を越えてゆけ
こみっくパーティー
エバークエスト
99甲子園
TRIBES
憧れ
定価980円

Aries おひつじ座 3/21~4/20

金運 買い物は控えて。 健康運 早めの休息を。
愛情運 じっと待っていて！ 仕事運 人間関係に悩みます。

アドバイス ★★★☆☆ 素焼きの器、腰を冷やさないことが幸運を運ぶでしょう。それと、ピンク色です！


男の子 今あなたが入っていけば問題は大きくなるばかり……。離れた場所から状況を正確に把握することが一番大切。


女の子 過去から受け継いできた力のスゴさを実感するはず。例えば、所属部署の伝統、お婆ちゃんの知恵などなど……。

Taurus おうし座 4/21~5/21

金運 小銭管理までしっかり！ 健康運 朝がつらいです。
愛情運 イライラしない！ 仕事運 ゆっくりいきましょう。

アドバイス ★★★★☆ お祭り、冷房の温度調節をすることが幸運のカギ。ラッキーカラーは深緑色。

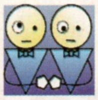

男の子 意見が合わず、時間ばかりが過ぎてしまう感じです。相手の話をよく聞いてあげると、解決策がでてきますよ。


女の子 一人暮らしをしている人は短くてもいいので、実家に帰ってみましょう。心の疲れが取れてすっきりします。

Gemini ふたご座 5/22~6/21

金運 後半お金が逃げます！ 健康運 無理してない？
愛情運 大きな壁が……。 仕事運 頼りにされます。

アドバイス ★★☆☆☆ 濃赤色、野菜がいい影響を及ぼすでしょう。先々のことをよく考えた行動を！


男の子 危険を感じるようなら、即中止することが大事。今回はあなたにとって決定的なダメージを与えてしまいそう。


女の子 自分の能力を過信してませんか。誰かに助けてもらえばもっと楽に、早くできることがたくさんあるのに。

Cancer かに座 6/22~7/22

金運 何かが差し引かれている。 健康運 切り傷に注意！
愛情運 やることがあるはず。 仕事運 相手がぐずりそう。

アドバイス ★★☆☆☆ 今週は海や湖、金が吉と出るようです。くれぐれも危険な行動はとらないように。


男の子 夏期講習やこれまでコツコツとやってきた勉強などが少しずつ身になってきています。もう少しがんばって！


女の子 恋愛運が最悪。浮気は致命傷、ケンカも関係回復が困難な溝となってしまうかも。相性が悪かったのかなぁ？

Leo しし座 7/23~8/22

金運 待ちます。 健康運 気力で何とか……。
愛情運 やがて終わりが……。 仕事運 連絡が入ります。

アドバイス ★☆☆☆☆ 携帯電話がGOOD。約束は必ず守りましょう。あとは青系の色がいいみたい。


男の子 味方だと思っていた人から突然の攻撃が……。でもよく知っている相手なので手口は把握済み。慌てないこと!!


女の子 意外とツキがあるおかげで、被害が少なくて済みますが、同じ間違いをすれば、痛い目に。しっかりと反省を。

Virgo おとめ座 8/23~9/23

金運 人と一緒にやってきます。 健康運 問題なし！
愛情運 わがまま言ってない？ 仕事運 基礎が大事

アドバイス ★★★★☆ 大きな柄の服と人間関係を大切にすることが大事。ラッキーカラーはオレンジ色。


男の子 垣根を作らず、いろいろな人と話をしていきましょう。自分で思っているほど、あなたは嫌われていませんよ。


女の子 もらったお返しがいいものなら、それがいい仕事をしたのだという証拠。お礼の手紙を出せば、より親密な仲に。


はこざきまま

はこざきままの Weekly DreamCastrology ドリーム・キャストロジー
～今週の星占い～
8/20~8/26

この前の「コミックマーケット」で「ドリームキャス子マガジン」買った方いますか？ 私はソフトバンクパブリッシングブースにちゃんと買いに行きました。最高！

イラストの見方 ■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

今週のラッキーさん


3月4日発売の「サイキックフォース2012」より。

今週は「サイキックフォース2012」から8月14日生まれのゲイツ・オルトマンさんをピックアップ。今の状況に満足できないのなら早めの転職や移住を考えてみてくださいね。

Libra てんびん座 9/24~10/23

金運 いいでしょう。 健康運 お風呂に入って！
愛情運 デートは木のあるところ。 仕事運 いい話があります。

アドバイス ★★★★☆ 今週は朱色、蚊取り線香がいいみたい。高台で街を見渡してみたらどうですか？


男の子 抜きつ抜かれつ、それが楽しく感じられるならあなたの力は上昇中。いけるところまで行っちゃいましょう！


女の子 唯一の心配は同性の友達のダマしうち。せっかくのいい雰囲気もだいなしになってしまいます。他は絶好調です。

Scorpio さそり座 10/24~11/22

金運 ポケットを探って！ 健康運 寝苦しいのが原因。
愛情運 接近中！ 仕事運 発想の転換を！

アドバイス ★★★☆☆ 紫系の色全般、何かの箱、歩くことがあなたを幸運へと導いてくれるでしょう。


男の子 人の秘密を握ると、運気が徐々に下がっていきます。でも、相談ごとなら解決するのに力を貸してあげてね。


女の子 友達や知り合いと同じことで争う場合、あなたが損することが多いかも。可能なら半分ずつ分けたいものです。

Sagittarius いて座 11/23~12/21

金運 一獲千金!? 健康運 冷えからくる風邪。
愛情運 相手の気持ちは？ 仕事運 さぼったツケが……。

アドバイス ★★☆☆☆ 紺色、コーヒーがいい影響を！ それと日射しを遮るものが意外といいんです。


男の子 ダラダラした日々が続いていましたが、それももう終わり。一気に忙しくなりますよ。学生さんは宿題大丈夫？


女の子 ライバルが出現。あなたにとって励みになるか、脅威になるかは今までどう生きてきたかで変わってくるのです。

Capricorn やぎ座 12/22~1/20

金運 入りも出も大きい。 健康運 日射病に注意！
愛情運 気持ちが伝わらない。 仕事運 休みは休みです。

アドバイス ★★★★★ 黄色、天然のモノがいいようです。何事も真正面で捉えるよう心がけましょう。


男の子 何かいいことがありそう……。でもその前に頼まれたことをやっておきましょうね。忘れると大変な問題に。


女の子 公私ともにバランスの取れたいい状態。ただ恋愛が絡むと生活リズムが狂う危険が。食事はしっかりとって。

Aquarius みずがめ座 1/21~2/18

金運 あるのはちょっとの間。 健康運 バテてませんか？
愛情運 忙しい時も連絡を！ 仕事運 ついてません。

アドバイス ★★★☆☆ 黄色、ビーズのついた小物が吉と出ます。自然の中で過ごすことがいいようですね。


男の子 先が見えているとか、結果がわかっているとか、勝手にがんばれない理由を作らないで。何事も全力でね。


女の子 友情を大切にするのはいいのですが、あなたが傷ついてまでかばってあげる必要があるのですか。よく考えて！

Pisces うお座 2/19~3/20

金運 飛んでいきます。 健康運 一息つけば回復します。
愛情運 よくありません。 仕事運 一生懸命やらないと……。

アドバイス ★★★☆☆ 青いバスタオルと粗食がいい方向に導きます。ちなみに、ラッキーカラーは白。


男の子 やると思ったことは最後までやり抜くことで全体運がアップします。がんばっただけの報酬も期待できるかも。


女の子 何気ない会話のつもりがとんでもない誤解を招いてしまいそう。今週は大人しくしていたほうがいいみたい……。

このコーナーでは今週のラッキーさんで占ってほしい人を募集中。占う相手はゲームのキャラクターからメーカーの方、どんな方でもかまいません。
あて先は、〒103-8501 ソフトバンク パブリッシング㈱ ドリームキャストマガジン編集部「はこざきままのドリーム・キャストロジー」係まで。

Special Presents For Readers From DreamcastMagazine

ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは9月2日（当日消印有効）発表は本誌'99年9月10日発売号誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

① ドリームキャスト対応ソフト　20名



あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'99年9月2日までに発売されたドリームキャストソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

② 横山智佐エッセイ集「わたしが愛したゲームキャラ」　10名

発売中／提供：ソフトバンクパブリッシング



「サクラ大戦」のサクラ役などでおなじみの声優、横山智佐さんのエッセイ集。「サクラ」を通しての話をメインに、さまざまなできごとが書かれている。

③「ラクガキショータイム」ソフト　5名

発売中／提供：エニックス

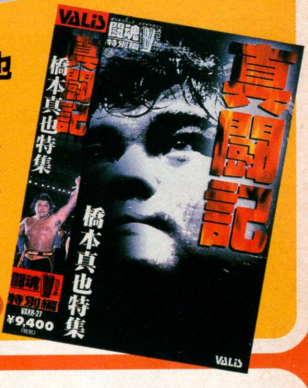


Vol.24の「トレジャーは今？」で紹介したトレジャー制作の"ドタバタぶん投げアクション"ゲームをプレゼント。ただしプレイステーション版なので、ドリームキャストでは遊べません。

④ 真闘記／橋本真也特集ビデオ　1名

8月25日発売／提供：ヴァリス

最新の試合や、名勝負をピックアップしたビデオだ。完全独占インタビューなども収録されたファン必携の一本。



注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

S T A F F

編集長　西村　亨／**副編集長**　三枝昭太／**デスク**　福田知恵子／**編集**　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／**編集協力**　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　マーマーズグループ　（伴勝）　くまくま団（岩片　翼　吉田浩幸　山田　功）　オーパーツ　冒険企画局（松野桂司）／**アシスタント**　吉岡要也　上野俊一　藤林豊典　田代泰之　金原有紀／**ライター**　佐々木功一　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　籏野彰彦　石田丈継　上田裕生　作山哲広　まさ　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　金子光晴　佐藤範英　倉橋和也　宍戸晃男　大地　将　衣川真由美　本澤　徹　山口和則　福永　寿　鈴木鋼一　坂井　肇　徳弘　径　出口裕子　大友　順　川口はじめ　平澤寿康　大藤祐規子　鶴岡八幡　酒井裕晶　落合康好　打田　拓　赤坂零士　加島　綾　山口あかね　柿内直樹／**レイアウト**　村田雅英（Stone Age）　渡辺　縁　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　吉田正人　大橋広史　木下友秀　西義明　スタジオ・キャップ　荻原デザイン事務所　北山貴代　萩原宏宣　くまくま団（二階堂龍史）　安藤尊子　冒険企画局（中川奈緒美）　デザイラ／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林　伸　田中修一　井手宏幸　郡川正次　荒井英一　津留英一　相川経雄　松永和章　遠藤　勝　深港まゆみ　吉田亜希子　スタック／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　中村久男／**DTP**　ローヤル企画／**校正**　フィールドアップ／**広告営業**　湯浅　淳　辻　順一　青木香織／**広告進行**　坂田和香子／**販売営業**　平山明徳／**印刷**　凸版印刷株式会社

●ドリームキャストマガジン編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

8月6日号のプレゼント当選者

①ドリームキャスト対応ソフト（20名）北海道／菱川武史、青森県／前田芳信、群馬県／田代啓太、埼玉県／岡本美樹香、東京都／原島篤朗、神奈川県／能代脩一、静岡県／浜野恵美、長野県／石川張晃、新潟県／佐藤衛、富山県／菅原眞人、滋賀県／中野満、京都府／有澤桂太、愛知県／梅沢武史、大阪府／田中怜美、兵庫県／中嶋朋丈、徳島県／松下律子、香川県／日野恭子、山口県／朝倉研二、鹿児島県／小原康弘、宮崎県／寺島秋伸**②「元祖ぷよまん本舗」特別限定袋（1名）**香川県／櫛橋由希子**③「KISSより…」ビデオ（1名）**福岡県／村山知央**④ゲームスポットディパック（15名）**佐賀県／中島勝貴、青森県／相沢毅昌、東京都／石川修、徳島県／岡野匡暢、広島県／加美田真悟、長野県／内藤きよこ、広島県／岡崎毅範、徳島県／室谷佳彦、東京都／梶原仁旨、埼玉県／関内俊輔、新潟県／西山潤一、福岡県／横山公二、山口県／品田勉、熊本県／上中良輔、千葉県／山本健雄**⑤「スーパーリアル麻雀VS」ポップセット（5名）**岩手県／橋本怜治、岡山県／岩田一彰、石川県／早川健、愛知県／串田善紀、香川県／岩崎健大

週刊Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine 9月10日号は8月27日発売です。

週刊Dreamcast ドリームキャストマガジン Magazine 8月27日（金）発売 9月10日号予告!!

I N F O R M A T I O N



「たいっちょー！」「む？　何よハチ」「なんか知らないけど、お盆休みの間にドリマガも新体制に一新！　やる気も満々ってカンジですね!!」「やるよー、ハチィ！　ドリマガは週刊で年内無休（笑）今後もブッチぎるよぉ!!」「次号は怒濤の新作が5本も初公開!!」「ソウルキャリバー両面ポスターや話題作の新情報も満載じゃ!!」「ワクワクするッスよぉ!!」「ワクワクしとけーっ！」

新作タイトルラッシュに萌えるぜ！秋へ向けて新作大豊作!!

特報！
機動戦艦ナデシコ　NADESICO THE MISSION
スーパーロボット大戦DC（仮）
プロジェクトアレス（仮）
レンタヒーローNo.1
シェンムー
魔剣X
Dの食卓2
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！
ブラックマトリクスAD
センチメンタルグラフティ2

REVIVE…～蘇生～
どこよりも詳しい!徹底攻略
ソウルキャリバー／シーマン／プロ野球チームをつくろう！／COOL BOARDERS BURRRN!／機動戦士ガンダム外伝　コロニーの落ちた地で…

なぜなに!? 探検隊
みんなの疑問に突撃取材！
～ビジュアルメモリは活用されているかっ!?～
VMに流行ゲームはなぜ出ない!?

本誌の内容に関するお問い合わせは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
※バックナンバーのお問い合わせは弊社販売（TEL）03-5642-8101までお願いします。

ドリマガHP開設中!!
http://www.zdnet.co.jp/gamespot/dreamcastmagazine/


Dreamcast
NEC
産業スパイチームの司令官、
通称「ボス」となり、
7人の部下
「Espion - age - nts」達と共に、
クライアントからの
様々な依頼をこなしてゆけ。
パラレルサイトスクリーン4画面同時表示によって、
4人の部下の行動が全て同時に描かれる。
刻々と変化する情勢、展開する様々なアクシデント。
部下たちを的確に指揮し、作戦を成功に導け!!
ESPION-AGE-NTS
INDUSTRIAL AGENTS FOR ACTIVE ESPIONAGE
新機軸シミュレーションゲーム エスピオネージェンツ
1999年 9月発売予定
希望小売価格 5,800円(税別)
ESPION-AGE-NTS™ 及び Espion-age-nts™はNECホームエレクトロニクスの商標です。
Design/Illustratotion:KAZUO MIYAMURA
Fighting Integration Disc
SEVENTH CROSS
"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
セヴンスクロスで育てた
キャラクタ同士の対戦を実現させる
拡張ソフト「SEVENTH CROSS F.I.D」登場!!
さらに全国のユーザーと
インターネットでの交流を実現させる
「SEVENTH CROSS Fighting Network」
への接続が可能!
拡張ソフト
「SEVENTH CROSS F.I.D」を
プレゼント中!
同時収録
戦国TURB体験版
Espion-age-ants紹介ムービー
封書に郵便切手500円分(発送費用等相当)を同封し、住所・氏名・年齢・ご職業・電話番号・もっている電子メールアドレスを明記の上、下記の宛先に郵便で申し込んでくだされば もれなく全員にプレゼントいたします。
受付期間 1999年9月30日まで(消印有効)
〒108-0073東京都港区三田3-12-16山光ビル4F
NECホームエレクトロニクス エンターテイメント事業推進本部
SEVENTH CROSS F.I.D係
*拡張ソフト「SEVENTH CROSS F.I.D」を楽しむには、ドリームキャスト専用ソフト「SEVENTH CROSS」が必要です。
セヴンスクロスを買ってF. I. Dでパワーアップ!ゲーム大会情報は下記ホームページで!
ホームページにキャラクタショップオープン!!
あのPC-FX、PCエンジンのゲームキャラが今蘇る!
アニメゲームキャラクタの画像のダウンロードと
画像を利用したスクリーンセーバーなどのプログラム、
そしてキャラクタグッズを販売!
http://www.nehe-et.gr.jp/にアクセス!!
Atypical Alchemists Associate
お問い合わせ先は
NEC NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)
Internet NO. 1101 (アイタイ) ホームページへ簡単に番号だけでアクセスできる インターネット番号を採用しています。
インターネット番号の詳細についてはhttp://www.hatch.co.jp/へ
©1999 NEC Home Electronics,Ltd.



週刊ドリームキャストマガジン 1999●9月3日号●Vol.26

燃えてる！ドリマガ 夏のDCソフト遊びつくし企画満載！

1999年9月3日発行(毎週金曜日発行)第16巻26号通巻265号 発行人・岡崎 眞 編集人・前田 徹 発行・ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125

定価420円 本体400円

SOFT BANK Publishing

Printed in Japan

T1126421090426

雑誌26421-9/3